Tot.369

全新栏目:N+应援团隆重登场,任系主机情报一网打尽!

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



鬼泣4特别版

制作人伊津野英昭访谈

研究中心

如龙0

誓约之地

数码宝贝物语

网络侦探

血源诅咒

攻略透解

海贼无双3

全关卡S级评价&传奇度100%详+全要素解锁条件

第3次机战Z

天狱篇

系统详解+全路线关卡攻略+白金心得

前线狙击

火焰之纹章if

白夜王国·暗夜王国

异度之刃X

2015.5A

定价:RMB 14.00

ISSN 1008-0600

09>

9 771008 060006

Gamehalo 特别收录 最上游 游戏的十大致郁要素

特别收录 格斗派系 第八期 | 血源诅咒 游戏黄金眼 | 海贼无双3 游戏黄金眼

赠 Gamehalo高清光盘+指间方圆手游资讯别册

格斗派系 第八期

土豆视频





TV GAME半月刊
2015.5A

总第 369 期

COVER STAFF
封面用图：鬼泣4 特别版
封面设计：anubis

©CAPCOM CO., LTD., ALL RIGHTS RESERVED.



《鬼泣4 特别版》制作人伊津野英昭访谈





第3次超级机器人大战Z 天狱篇



邪恶深处

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

Capcom@ucg
2 《鬼泣4 特别版》制作人伊津野英昭访谈
4 进击最前线
6 游戏情报站
9 黄金眼
11 排行榜
前线狙击
13 火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国
15 异度之刃X

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解
19 海贼无双3
36 第3次超级机器人大战Z 天狱篇
研究中心
70 如龙0 誓约之地
82 血源诅咒
87 数码宝贝物语 网络侦探
DLC补完计划
98 邪恶深处
102 N+应援团
104 Xbox Style
106 软硬兼施SP

游戏文化 GAMES CULTURE

108 多边共享

读编交流 EDITORS & GODS

110 读编往来
116 小编寄语
118 发售表

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
网络总监：王　梓
广告总监：刘　芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：司徒冠鸣

编　　委：冯　健
马晓帆
衣山川
江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2015年5月1日
定　　价：人民币14.00元

CAPCOM@UCG

我们都是卡饭!

鬼泣4 特别版
制作人 伊津野英昭访谈

作为“《鬼泣》系列”的第4部正统续作，《鬼泣4》在粉丝心目中有着极高的人气，随着新作《鬼泣4 特别版》发售日的临近，UCG的编辑受邀来到香港Capcom总部，采访本作的制作人伊津野英昭，在采访中制作人逐一回答了玩家们关心的问题，下面就为大家送上这次采访的详细情报。



伊津野英昭

伊津野英昭先生早在1994年就进入了Capcom，他参与了诸如“《龙之信条》系列”，“《鬼泣》系列”等众多大作的制作，而在《鬼泣4 特别版》中，这个原《鬼泣4》监督也将担任本作的监督工作。

《鬼泣4 特别版》亮点细数

维吉尔、翠西、蕾蒂等3名全新可操作角色
3名新角色的全新过场动画
追加《鬼泣4》PC版中大受好评的Legendary Dark Knight Mode
追加《鬼泣4》PC版中可以让游戏速度变成1.2倍的TURBO MODE
系列首次出现的全日文语音
收录原《鬼泣4》完成发表会中的1小时剧情动画（港版与日版限定）
低廉的价格，完全版的享受

访谈部分

Q1：本次《鬼泣4 特别版》中新增添的元素有哪些?

首先，追加了维吉尔、翠西、蕾蒂等3名可操作角色，这让游戏的可操作人数一下子增加到5人。原作PC版中的Legendary Dark Knight Mode也将加入到本作当中，这是我个人十分喜欢的一个模式，这个模式中敌人数目多得夸张，请各位玩家务必尝试，另外PC版中可以让游戏速度变成1.2倍的Turbo Mode也将收录其中。游戏之外的话，本作也是系列首次追加日文语音的一作，平田广明、森川智之以及折笠富美子等人气声优会在本作中登场。除了新角色会追加著名动作指导下村勇二先生设计的过场外，当年在《鬼泣4》完成发布会中公开的长达1小时的剧情影响也会加入到本作当中，这可是亚洲版与日版独有的元素呢！最后就是借由新世代主机的机能呈现出的全新画面体验，相信即使是玩过原作的玩家也会有耳目一新的感觉。

Q2：这次游戏新增的3名角色：维吉尔、翠西、蕾蒂，是否会有专用的新关卡?

在本作中中，制作团队的侧重点是使用这三名新人物去重新体验游戏，具体为维吉尔可以游玩所有的关卡，而蕾蒂可以游玩尼禄的关卡，翠西可以游玩但丁的关卡。关于专用关卡方面可能会让玩家失望呢，《鬼泣4 特别版》中并没有三人作为主角特别制作的关卡，基本上都是以《鬼泣4》的关卡作为蓝本。

Q3：用以上3名角色游玩过去的关卡时是否会追加全新的剧情，分量大概有多少?

单从剧情而言的话并不会有新角色的剧情部分，但会追加新的过场动画、开场动画以及结尾动画等全新的影像。

Q4：维吉尔出现在4代的故事中是有什么特别原因吗?

这个问题恐怕会破坏游戏的体验呢，在游戏中观看开场以及结局动画相信各位就能找到答案，可以透露的是维吉尔在《鬼泣4》时间线的十多年前就与故事有所关连。

Q5：本作的香港行货版，PS4、Xbox One双版本是否都有实体版?

是的，双版本都将会有实体版与下载版。

Q6：本作的日版沿用了当初收录的彩虹乐队的《DRINK IT DOWN》，香港行货版中是否也会收录这首歌呢?

是的！港版的内容是与日版完全一致的。

Q7：维吉尔本作的魔人造型是继续沿用当初3代的设计吗?

就造型而言的话，的确是沿用了由金子一马先生设计的经典魔人造型，但本作中不单纯是导入模型那么简单，角色动作、招式会有很大的进化，而且视觉效果上也有极大的提升，即便是魔人状态下的一块块鳞片都清晰可见，三言两语很难说清，还请各位玩家在实际游戏中去感受。





Q8：是否会增加新的 BOSS 战，例如让新老角色来一场对决？

本作中并没有追加新的 BOSS 战，虽然说出来有点不好意思，但光是追加新的可操作角色就已经耗费了制作团队的大量精力了，因此还望玩家体谅。不过可以透露给大家的是，维吉尔与但丁有一场兄弟对决哦！

Q9：新角色是否也可以选择简化出招的简易模式来进行游戏呢？

是的，无论是原有的尼禄但丁还是追加的 3 名新角色，全部角色都设置有仅通过简单按键就可以使出华丽连段的 Auto Magic 模式。

Q10：这次要想获得高评价的话，是否还是需要到处破坏物体来赚取红魂 (RED ORB) 呢？

这一点应该是没有改变的，虽然有的人会觉得挺麻烦，但我觉得这样也很有意思啊，难道不是吗？（笑）

Q11：除了预定游戏赠送的 DLC 服装外，是否还会有新的服装呢？

到目前为止基本就只有这些已公布服装的计划，但在发售前我们还会推出数个宣传视频，大家不妨多加留意其中的情报。另外在这里透露一个尚未公开的信息，在切换游戏服装之后，在实时演算的过场动画中也是可以反映出来的呢！

Q12：本作会有初回特典吗？

本作的初回特点还是比较丰富的呢，首先特典里包含了 2 套服装，分别是蕾蒂的《鬼泣 3》服装以及翠西的葛洛丽亚造型服装，另外玩家还将获得 30W 的红魂，利用这些红魂基本在游戏的初期就能将血槽以及魔力槽升级到最高，这也是为了降低门槛，让系列新玩家更好地投入到游戏中，

Q13：当时《鬼泣 4》游戏中并没有交代尼禄的身分，许多玩家是在小说当中才了解到尼禄的身世，是出于什么目的才进行这样的安排？

其实个人认为也不能说完全没有交尼禄的身分，关于尼禄的相关回忆在本篇中也有多次出现，因此可以说不直接地正面描述也是为了保持一种游戏氛围的神秘感。

Q14：在未来的系列中尼禄是否仍会继续作为主角存在？

我觉得是有可能的呢，因为你看关于尼禄的故事不是还没有说完吗？（笑）

Q15：本作是在为推出次世代平台上的《鬼泣》系列原创新作做准备而推出的复刻作品吗？

这个还无可奉告呢！但请系列的粉丝继续期待！（笑）

新角色简述

在采访的期间，伊津野先生为我们简单演示了新角色，下面就跟随笔者脚步来了解新角色的特点吧！

维吉尔

对于维吉尔，伊津野先生强调了他并非是《鬼泣 3 特别版》的简单移植，而是完全重做，而保留下来的外观也得到了视觉升级。维吉尔虽然没有枪械，但作为替代他可以发射幻影剑，幻影剑还可以在身边张开作为护盾、从敌人身边出现甚至是作为剑雨从空中落下，而幻影剑最重要的一点就是能够标记敌人使维吉尔瞬间移动到该敌人身旁。

维吉尔的血槽旁边有一条名为“集中槽”的槽体，在附近有敌人的情况下进行普通移动就能增加槽体，但奔跑、受到攻击以及攻击挥空都会减少该槽，集中槽根据长度的不同可以分成 3 个阶段，而随着槽体长度以及所处阶段的不同，维吉尔的招式也会发生一定的改变，当槽体全满时，维吉尔身上会冒出蓝烟，同时攻击力增加到 1.5 倍。可以说，维吉尔的战斗思路基本就是围绕集中槽而展开的。

维吉尔有 3 种武器可以使用，首先是他的标志性太刀“YAMATO”，太刀使用的关键在于在各种连招的最后衔接上大威力的次元斩作为结尾，而次元斩的蓄力过程中在适当的时刻松开按键的话可以放出威力更大的斩击，这一点需要玩家去好好熟悉，而发动成功后会大幅增加集中槽。拳套以及足具“BEOWOLF”，这个 3 代出现的经典武器通过拳套以及足具的组合可以使出升龙拳，空中往下的流星踢等。最后一种武器则是但丁的招牌武器叛逆魔剑，招式基本与大家熟悉叛逆魔剑基本一致，而维吉尔独有的招式则是空中 STINGER 的击飞攻击以及将魔剑扔出将范围敌人困住的 ROUND TRAP，特别是后者这一招，可以在困住敌人后快速切换其他武器打出华丽的连技。

在维吉尔魔人化后，其动作的速度会大幅提高，不仅会回血，招式也有很大程度的强化，同时还拥有魔人化状态 + 集中槽全满方可发动的超强技能。

蕾蒂

蕾蒂使用起来与系列其他强调刀剑近身战斗的角色有较大的不同，她的 3 种武器都是枪械，玩家在战斗中需要根据战斗距离来选择不同的武器。在近距离首选的是霰弹枪，对付一般敌人近距离一发霰弹枪足以秒杀，但随着距离的增加霰弹枪的威力会逐渐下降。中距离选择的是手枪，这是作为牵制手段是最好的选择，而且这把手枪对比但丁那种不痛不痒的手枪简直是天渊之别。远距离使用的则是蕾蒂招牌的火箭炮，这把火箭炮不仅火力强大，而且可以射出钢索将敌人挑空，还有锁定复数敌人的多目标攻击。另外蕾蒂的枪械都是作为主要武器存在的，因此枪械本身都拥有指令技。

蕾蒂同样有类似维吉尔集中槽那样的特殊系统，具体为一个枪械蓄力的系统，这个蓄力系统分为 3 个等级，蓄力时间越长等级越高，射出的火力也越大，通过 3 级蓄力后的手枪射击能打出不亚于火箭炮的轰炸效果。

另外，由于蕾蒂是人类，因此她不存在魔人化的系统，不过取而代之的是一条黄色的手榴弹槽，通过积蓄槽体，蕾蒂可以放出毁灭级别伤害的大范围手榴弹攻击。

翠西

翠西这个角色的设计比较特别，她并没有传统的武器切换系统，但她本身的存在就是兵器，按下○键 / B 键她会把武器“斯巴达”扔出，△键 /Y 键是大威力拳脚攻击，□则是发射手枪以及从但丁手中“借”来的大威力枪械“潘多拉”。她的主要战斗思路是将斯巴达投掷出去，将敌人困住或是拉到身边，再用威力强大的拳脚攻击或是潘多拉的强力攻击来击溃敌人，如果有 3 格以上的魔力槽，那么她可以用潘多拉发动名为潘多拉复仇的向前方发射大范围强力光束的招式，地面空中均可用，是消灭复数敌人的绝佳选择。

对比其他 2 位新角色，翠西并没有真正意义上的特殊系统，她血槽旁边的槽体只是用来显示斯巴达投掷后控制敌人的剩余时间，但玩家可以通过这个剩余时间来思考接下来应该衔接的技能。翠西的魔人化相当有趣，发动后她会戴上眼镜并全身泛出黄光，魔人化状态下所有攻击都会使敌人进入一个类似电击的状态，同时攻击也会得到大幅的提升。





进击最前线

4 月开始，编辑部不少小编们都在《第 3 次机战 Z 天狱篇》中厮杀，熟不知业界的游戏新闻也仿佛开始了一场大战。4 月上旬 LEVEL5 的新作发布会不光卖了“表”，最后的压轴大戏《点心世界》还算是颇有看头，而即将在截稿时分突然杀出的《星之海洋 5》以及《跨界计划 2 勇敢新世界》又着实让我们兴奋一把，下面就来看下详细内容把。

栏目主持：宇宙人、伽蓝

最新最全的游戏推荐一网打尽





杀出重围 人类分裂

Deus Ex: Mankind Divided

●简介

2011 年的黑马佳作《杀出重围 人类革命》在 4 年后终于公布了续作《杀出重围 人类分裂》，故事发生在前作两年后，主角仍然是亚当・詹森，从全球性恐怖事件中阻止了情况继续恶化的他，如今加入了特殊部队，获得了全新的机械躯体升级，也必须要面对全新的挑战。肉体未经改造的人类和被改造过的人类因为恐怖事件而产生对立，冲突不断。在这种环境之下，亚当需要一边执行自己的任务，一边调查神秘的光照会组织，并试图阻止他们对人类社会执行的庞大阴谋。一款混合了潜行、角色扮演与主视角射击元素的全新精彩大作，看来又将要诞生了！

【文：稀饭】



●机　种：PS4/XOne
●类　型：动作冒险
●发行商：Square Enix
●发售日：未定

●亮点细数
阴谋论与赛博朋克完美结合
多元化开放式游戏攻略体验

妖怪手表 破坏者 赤猫团·白犬队

妖怪ウォッチバスターズ　赤猫团·白犬队

●简介



本作是《妖怪手表 2》的衍生作品，即是将游戏中作为联机内容的破坏者模式进一步加强和完善后单独作为一款动作 RPG 进行发售。游戏的玩法与 2 代中的破坏者联机模式大致相同，需要玩家扮演某个妖怪探索迷宫击并倒 BOSS，本作中不仅会进一步丰富联机和育成要素，原作中未曾出现的大魄力 BOSS 也将登场。同样的，本作也将分为《赤猫团》和《白犬队》两个版本发售，各版本都有独占内容。

【文：大汉】





●机　种：3DS
●类　型：动作角色扮演
●发行商：LEVEL 5
●发售日：2015 年 7 月 11 日

●亮点细数
欢乐无比的鬼时间探索模式
多人联机的不错选择





点心世界

The Snack World

●简介

本作同样是在L5社发布会上最新公布的作品，不过与其说是一款游戏作品，本作更像是一个ACG多媒体品牌。作为这个品牌的支柱部分，本作的游戏版将登陆3DS和智能手机平台。游戏是一款纯正的幻想RPG作品，不过从人物的语气以及整个游戏的基调来看都有一股浓浓的现代风，让人不禁想吐槽。从现场的操作演示看来有点类似于《勇者斗恶龙IX》的大地图风格，不过战斗系统还尚不明朗。本作的另外一个卖点是通过实体玩具联动使游戏中也能够获得相应的道具或装备，这又将是一个巨坑啊。【文：大汉】

- ●机　种：3DS
- ●类　型：角色扮演
- ●发行商：LEVEL 5
- ●发售日：未定

●亮点细数

吐槽点满满的幻想RPG

实体玩具联动游戏内道具挖下又一个大坑

前线短讯息

01 时隔数年之久，SE终于公布了新作《星之海洋5 忠诚与背叛》，继续由tri-Ace开发。登陆平台为PS4/PS3，目前游戏开发进度大致为30%。



02 近日Activision正式公布了“《使命召唤》系列”最新作《使命召唤 黑色行动III》的预告片，从预告片透露出来的信息我们可以看出我们熟悉的主人公阿历克斯.梅森依然担当着本作的主要角色，本作更多的详情将会在4月26日公布。





跨界计划2 勇敢新世界

Project X Zone2 Brave New World

●简介

时隔数年，这部由BNEI牵头的大混战系列又重出江湖了。本作依然继承了《跨界计划》系列风格，集结了BNEI、Capcom和SEGA三家公司的知名游戏角色。游戏采用战棋游戏的全局策略操作和类似于格斗游戏的战斗系统。而本次最大的亮点在于一些新的参战作品，比如SEGA旗下的《如龙 终焉》以及PS2经典动作游戏《Shinobi 忍》等作品，相信能够感动不少老玩家。【文：大汉】

- ●机　种：3DS
- ●类　型：策略角色扮演
- ●发行商：BNEI
- ●发售日：2015年秋

●亮点细数

关公战秦琼式的有趣桥段

新作品追加让人感动







●新闻资讯 NEWS & CONTENTS

进击最前线

游戏情报站

GAME NEWS STATION

●NEWS
●EDITORS'OPINIONS
●NEWS REVIEW
●INTERVIEW
●EDITORS DISCUSSION

● 新闻资讯 NEWS & CONTENTS

游戏情报站

本期大事记

DIGEST

04.06 Square Enix 宣布《古墓丽影》全球销量达到了 850 万。

04.07 Level 5 公布新作《Snack World》和《妖怪手表 3》。

04.14 《GTA V》PC 版发售。

04.15 《星之海洋 5 忠诚与背叛》公布。

TOPIC

“《机战》系列”制作人辞去董事职务



在《第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇》发售后不久，该系列的著名制作人寺田贵信的名字从系列开发商 B.B.STUDIO 的董事名单上消失，这不免让人怀疑其可能不再在 B.B.STUDIO 任职。不过就在 4 月 11 日下午，寺田贵信本人在“《机战》系列”的官方博客上公开发表声明，称自己 3 月末就辞去了 B.B.STUDIO 董事一职，不过这仅仅是为了让他自己能够更专注于游戏的开发，也就是说其本人将继续担任“《机战》系列”制作人之职务。

《第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇》双版本首周合计销量为 23W 套，相比前作《时狱篇》较为下滑，寺田贵信此举可能是为了进一步提高作品质量，为明年的 25 周年系列作准备。

EVENT

XOne平台独占作品《量子破碎》将会延期至2016年发售



《量子破碎》从公布伊始就因为其独特的世界观和系统备受玩家关注，而原定于 2015 年年内发售的本作却在近日宣布将会延期至 2016 年发售。微软销售负责人 Shannnon Loftis 声称这是因为 Xbox One 平台年内大作云集，而微软方面则希望将《量子破碎》顺延到 2016 年以保持在很长一段时间内都有具有影响力的 3A 大作发售。

《量子破碎》由芬兰的 Remedy Entertainment 开发，该制作组曾制作过“《马克佩恩》系列”前两作以及《心灵杀手》等作品，并以其独特的剧情表现手法所著称，相信《量子破碎》不会让注重剧情的玩家失望。而制作组也感谢玩家的耐心等待，并承诺将会借延期之机进一步改善游戏体验，给玩家带来一个完美的游戏。

新闻

EVENT

《横行霸道Ⅴ》PC版发售 全版本总成本达2.68亿美元

俗话说好事多磨，经过多次的延期后，《横行霸道Ⅴ》终于在 2015 年 4 月 14 日和各位 PC 玩家见面了。除了更加出色的画面之外，PC 版还提供其独特的 Rockstar 编辑器供玩家发挥自身创意，拍摄出属于自己的游戏大片。

和 2008 年的《横行霸道 IV》的 16GB 的安装大小和需要 2 DVD 相比，120GB 的本作无论是安装大小还是安装光碟都翻了不止一番。此次直接达到了惊世骇俗的 7 DVD。当然如此惊人的安装大小带来是全程 60 帧的高清画面和更好的游戏体验。

值得一提的是，截止 4 月，《横行霸道Ⅴ》的累计出货量已达到 4500 万。当然惊人的销量背后伴随着超高的成本和超长的开发周期。本作的开发周期长达 5 年，而总成本则达到了惊人的 2.68 亿美元。但即便如此，《横行霸道Ⅴ》还是不是成本最高的游戏，前两名分别是动视的《命运》和《使命召唤 现代战争 2》。





EVENT

《古墓丽影》全球销量达到850万

在4月6日，Square Enix宣布2013年发售的游戏《古墓丽影》其全球销量达到了850万，同时也是系列首日及首周销量最高的一作。2013年发售的《古墓丽影》大胆地选择了重启系列故事，讲述了玩家熟悉的女冒险家劳拉·克劳馥成为日后大家熟悉的“古墓丽影”前的故事，其超高的游戏素质给这个开始式微的著名游戏系列注入了崭新的生命力。

“《古墓丽影》引发了粉丝的热情，并扩大了其玩家群体，并把系列推到了一个全新的高度。本作难以置信的高销量也反映了游戏玩家的热烈反响，”水晶动力工作室负责人Darrell Gallagher评论道，“而我们工作室对于此成就感到十分自豪。”

其系列最新作《古墓丽影 崛起》计划于今年年末发售。




EVENT

巨头正式参战 亚马逊投资Crytek进军游戏界

“《孤岛危机》系列”开发商Crytek近年来一直受到预算不足的困扰，去年甚至一度传出了雇员遭遇欠薪的消息。但最近其游戏引擎CryEngine却收到了来自不明巨头的大额投资，其投资额为5000万美元至7000万美元之间，而近日有知情人士透露，这位不明巨头正是亚马逊。

亚马逊意图进军游戏界早已不是什么新闻，亚马逊近年来不断吸收来自《传送门2》、《孤岛惊魂2》、《生化奇兵》和《求生之路》制作组的成员，而这次更是直接投资游戏引擎CryEngine。考虑到Crytek曾用其引擎开发过“《孤岛危机》系列”和《崛起 罗马之子》等3A级大作，亚马逊此举无疑让人觉得这位巨头正在策划着下一局大棋，就让我们拭目以待吧。

GAME

系列最新作《星之海洋5 忠诚与背叛》公布

不得不说现在游戏开发商越来越喜欢倒计时了，Square Enix于近日公布了一个未公开新作的神秘网站，从数次的标题更新和网站醒目的地球图片可以看出未公开新作极有可能是“《星之海洋》系列”的新作。与之前的网站不同，这回甚至连倒计时也没有，不禁让玩家浮想联翩。但从网页刚开始公布的四个数字“0101”经过二进制转换成十进制后得出5可以看出，其神秘新作为《星之海洋5》的可能性极高。

而在4月15日，这个谜底也被揭晓，和大部分玩家调侃说将会是手游新作不同，这回公布的结果和预期一样，其神秘新作正是“《星之海洋》系列”最新作，游戏标题初定为《星之海洋5 忠诚与背叛》，依然由Tri-Ace开发并制作，暂时开发进度为30%，发售日未定。





▲这次玩家总算被“打脸”了（笑）

新闻短波

INFO

《精灵与森林》销售一周后即盈利

微软独占独立游戏《精灵与森林》制作人近日在NeoGaf上表示本作在发售一周后便已经开始盈利，并对此结果表示非常满意。而对于工作室的下一部作品，制作组表示他们目前有5个潜在开发项目，而制作组的成员也大多从休假中归来，所以目前工作室可以说是正处于一个绝佳状态。

索尼正式宣布收购云游戏服务平台OnLive

索尼正式宣布收购云游戏服务平台OnLive的所有专利技术及大部分股权资产，同时OnLive服务将正式停止运作。OnLive原是云游戏服务平台，此次收购会使OnLive服务将停止运作，这也意味着公司将很快倒闭。索尼此次收购OnLive专利权，目的可能是将其技术用于增强其云游戏平台Playstation Now。

Visceral Games总经理宣布离职

Visceral Games总经理Steve Papoutsis宣布离职，结束了他在Visceral Games的15年工作历程。在他宣布离职之后，EA和Visceral Games同时表示非常感谢Steve这些年来对于公司的付出，而Visceral Games也表示他们将继续专注于新作开发工作。在Steve Papoutsis之后，届时他的工作将由Scott Probst接任，Scott自2003年便加入EA，曾参与制作“《荣誉勋章》系列”和“《死亡空间》系列”等游戏。

《万智对决 起源》将于今年7月登陆Xbox One、PS4、PC以及IOS

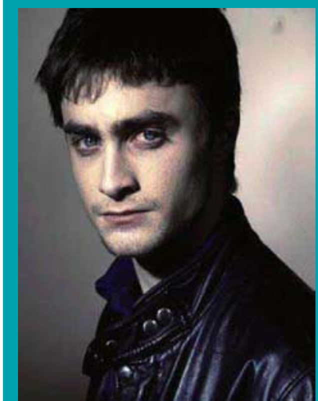
《万智对决 起源》将于今年7月登陆Xbox One、PC以及iPad，PS4的版本将稍后发售，主设计师Drew Nolosco说道，“玩家将通过游戏身临其境地体验到5位最具代表性的鹏洛客的成长历程，而且游戏中的所有内容都将可以通过游戏解锁获得，使本作真正意义上的成为了一个免费游戏。”

新闻短波
INFO

《横行霸道》开发史将被改编成戏剧

据悉，著名演员，哈利波特扮演者丹尼尔·雷德克里夫日前正在与 BBC 协商参演《横行霸道》主题戏剧的参演工作，而该部戏剧将以《横行霸道》系列主创开发故事为主题。根据报道丹尼尔将出演 Rockstar 创始人兼总裁 Sam Houser 一角，故事将着重讲述 Sam Houser 和律师 Jack Thompson 之间的故事，Jack 曾起诉《GTA》系列的暴力与色情内容而被玩家所记得。然而讽刺的是，Jack 后因 27 起失职罪而在 2008 年被吊销律师执照。目前，该戏剧初定于 4 月 20 日正式开演





3DS游戏《怪物猎人4U》欧美地区首次达到100万出货

于北京时间 4 月 14 日（日本时间 4 月 14 日），CAPCOM 宣布旗下 3DS 游戏《怪物猎人 4U》在欧美地区首次达到 100 万出货（含数字下载版实际销量）。这次的高销量归功于官方活动以及网络平台的运营宣传，其中包括体验版配信和免费配信任务，此外任天堂 N3DS 系列硬件的首发也成为其中一个助力。



GAME

《Snack World》公布《妖怪手表3》转战北美

Level 5 旗下的“《妖怪手表》系列”目前不论是游戏、动画或是周边产品在日本地区具有相当的影响力，其影响力甚至连著名怪物级软件“《口袋妖怪》系列”也不逞多让，而他们也立志于将这种营销方式发扬光大。当地时间 4 月 7 日（北京时间 4 月 7 日）的新作发表会上 Level 5 又公开了其旗下系列新作《Snack World》，和“《妖怪手表》系列”不同，本作并不是从游戏发展到其他领域，而是同时推出了游戏、TV 动画、漫画、玩具以及剧场电影的企划。本作将同时登陆 3DS 和手机平台，世界观为王道幻想复古结合现代社会的设定。

其旗下的另外一个游戏《妖怪手表 2 元祖 / 本家 / 真打》的总销量已经突破 600 万份，Level 5 当然也要继续把该系列的热度保留下去。在当日的新作发表会上，Level 5 公开了该系列的新作《妖怪手表 3》，并将会登陆 3DS 平台。新作启用了新的主角和新的妖怪，游戏舞台也从日本转移到了美国，作为其联动的一环，而动画版妖怪手表的最新一季也讲述属于《妖怪手表 3》的内容。





EVENT

《血源诅咒》全世界销量突破100万套



PS4 独占大作《血源诅咒》自 3 月 24 日发售以来受到了来自媒体和玩家的一致好评，销量也节节升高。在 4 月 5 日，游戏发售仅仅 10 天之际，官方就宣布本作累计销量已经超过 100 万套。相比其前辈《黑暗之魂 II》的 3 周出货 120 万套来说着实是个不小的进步。

但在高销量的背后，本作存在的一些问题却不容忽视。读取时间长大概是最明显的问题了，每死一次之后长达 40 秒的读取时间甚至被玩家调侃为游戏难度组成的一部分，游戏中的另外一个问题是长时间放置游戏后游戏难度会降低，而上述的问题都会在本月底发布的 1.03 补丁中修正，以给玩家带来更加好的游戏体验。

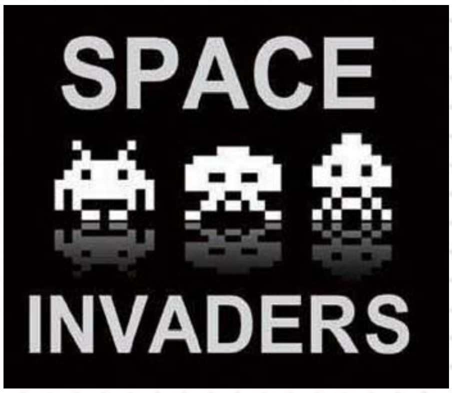
EVENT

玩游戏做善事两不误

对于游戏玩家来说，玩游戏自然算得上是人生乐事，但又有没有人这样想过，如果玩游戏的同时还能帮到需要帮助的人，把游戏的欢乐传递给其他人，这岂不是大好事一件?

瑞典红十字会 Roda Korset 的工作人员也是这样想的，他们之前一直有在一些机场中放置筹款箱以让旅客们可以慷慨开囊。而最近他们联同机场营运商 Swedavia 在斯德哥尔摩和哥德堡机场放置了多部经典游戏街机，其中包括了《吃豆人》、《大蜜蜂》和《太空侵略者》等经典游戏，路过的旅客只要投入硬币，不限国家和金额，都可以玩上一局游戏。其收益将全部用作作慈善用途。而路过的旅客既可以在等待登机同时玩上一把经典游戏怀旧一番，又能做善事，何乐而不为呢。





黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW



COS角色：罗迪亚
出自《天空机士罗迪亚》
Coser：初心者

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

天空机士罗迪亚
ロデア・ザ・スカイソルジャー



3DS/Wii U

16

■角川Games ■动作
■2015年4月2日 ■日版

［游戏简介］由知名制作人中裕司和角川 Games 联手打造的动作游戏。以天空为舞台展开一场飞行机器人罗迪亚与古代王国的故事，探明千年前天空与大地王国之间的纠葛。游戏中可以进行弧线绕行、垂直上升和俯冲、高速回旋等空中攻击，体验有别于普通动作游戏的玩法，挑战前所未有的巨大 BOSS。



与其说特色是飞行，还不如称之为跳跃加冲刺。由于冲刺距离和次数的限制以及严重的视角问题，3DS 版最初的教学关就让我感到了操作上的别扭，更别提整体拖慢的画面表现。流程上以关卡形式推进，存在零件收集和升级等要素，如果能忍受操作上的不足，或者对声优特别有爱，或许会喜欢上本作。

3DS 版和 Wii U 版画面差距相当大，真心想玩的话还是选择 Wii U 版吧，3DS 版的画面实在太差了。**抛开画面问题，游戏所呈现出的“飞行感”还是相当有趣的，自由且立体化的移动方式颇有新意**。可惜这种新鲜感很快就被糟糕的操作和怪异的视角处理磨灭得一干二净。剧情上的处理也很平淡，缺乏亮点。

游戏的人设和世界观设定大概是游戏的惟一亮点，虽然游戏的宣传以爽快的空中战斗为卖点，但是实际游戏几乎感受不出来，攻击的打击感薄弱，糟糕的视角甚至很容易让人玩得晕头转向。场景设计比较单调，而且操作系统设计得很糟糕，玩家刚上手的时候要花较长时间去适应。

异度之刃
ゼノブレイド



N3DS

22

■Nintendo ■角色扮演
■2015年4月2日 ■日版

［游戏简介］将 Wii 平台的《异度之刃》完整移植的 New 3DS 专用游戏，备受好评的故事、音乐及具有深度的战斗系统悉数保留。极其庞大的地图和数量众多的任务提供了一个能让人不断探索的，巨神与机神对立的游戏世界。除了支持立体视显示，移植版还有着新增的收藏品模式等系统上的改变。



制作组针对 N3DS 进行了各种适配，UI 的改动和对 C 摇杆的支持保证了操作便利性。游戏读取速度足够快，也基本没有画面拖慢的现象，能够将内容如此丰富的无缝世界移植 N3DS 已经令人折服。但由于游戏本身色彩较为浑浊和过低的分辨率，非常容易导致看不清场景人物和文字的情况。

柳门红茶（实习编辑）

作为 Wii 上的重制版，本作为适应掌机重新调整了操作以适应机能。本作的要素基本都原汁原味地被保留下来，耐玩度和趣味性都保持了原作的高度，但画面相比原作模糊了不少再加上整体色调偏暗，玩的时间一长眼睛会觉得很累，但对于没玩过原作但又想体验原作的人来说依然是个很不错的选择。

保留了 Wii 版所有的要素，不过画面由于机能限制缩水很多，人物和场景都较为模糊。**由于 Wii 版的完成度很高，本作在游戏素质上有所保证，丰富的任务、广阔的地图以及史诗般的剧情都是本作的卖点**。游戏针对 N3DS 进行了操作优化，不过游戏为 N3DS 限定，受众群可能较小。

DLC 龙之世纪 宗教审判 哈库之颚
Dragon Age: Inquisition Jaws of Hakkon

PS4/PS3/XOne/X360

■2015年3月24日
■14.99美元
■EA ■角色扮演

推荐度 8.0/10



新增了一个新地图，一个对应的主线任务和若干支线等元素，同时也为主角增添了新的审判者能力，在内容丰富度上尚算厚道。但是在创新度上面则不太有惊喜，基本上还是按部就班地依照本体中的套路添加游戏内容，不过在战斗难度上令人满意，就算是通关后的玩家也可以在本 DLC 当中找到符合自身水平的挑战。

DLC 使命召唤 先进战争 Ascendance
Call of Duty: Advanced Warfare: Ascendance

X360/Xbox One

■2015年3月31日
■14.99美元/季卡免费
■Activision ■主视角射击

推荐度 7.0/10



还是一如既往的 4 张多人地图 +1 张丧尸地图的老套路。丧尸地图加了一些诸如生存者之类的新要素，但依然是换汤不换药。取消了无限遛丧尸的设计之后，寻找各种随机出现的道具实在无聊，累就一个字。如果在丧尸模式的剧情和彩蛋上多下点功夫，应该会表现得更出色。

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

黄金眼

第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇

文：乙太

PS3/PSV



[游戏简介] 本作是“《机战 Z》系列”时隔 7 年的完结作，剧情紧接着前作《时狱篇》。与以往的作品相比，本作有着系列历史上最豪华的参战阵容，包括《飞跃巅峰 2》、《翠星之加尔刚蒂亚》等大人气作品均初次参战本作。游戏除了加入了众多新的机体与新的招式，老机体的招式动画也都经过修改。

■第3次スーパーロボット大战Z天狱篇
■BNEI
■策略角色扮演
■2015年4月2日
■日版

热血推荐

总分 25





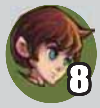




玩过 PSV 版才知道，PS3 版的存读档完全是在浪费人生！
——对比本作双版本的存档速度后纱迦如此说道。



在“萝卜魂”面前，一切都是浮云。
——不断抱怨着《天狱篇》中的缺点但却依然玩得津津有味的乙太如是说。



明明同一个游戏，看 ν 高达的大招帅哭了，看沙扎比的大招笑哭了……
——战斗动画水平参差不齐，梦叶表示真的很想让 ν 高达的战斗动画制作组把整个游戏的战斗动画重制一遍。

从 2008 年《超级机器人大战 Z》发售，到今年《第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇》的完结，“《机战 Z》系列”已然经历了 7 个年头，横跨了两个世代四个平台。自《机战 α》之后，制作组再次构建了一个极其宏大的版权机战世界，然而这其中的五味陈杂，并不是短短几千字能够说清的。然而，对于整个系列的完结作——《天狱篇》，笔者也有着不得不说的感受与评价，下面就和大家一起分享一下。

填坑之作

也许对于机战犯们来说，《天狱篇》最大的意义应该就是为整个系列的故事划上句号了吧。《机战 Z》的故事中，桂木桂引爆时空震动弹，从而创造了“多元宇宙”的世界，而围绕着 12 颗太极宝玉以及宝玉持有者们的故事，便在这个由无数不同宇宙混杂而成的世界中展开。众所周知，从 Z1 到 Z2 再到《时狱篇》，每部作品的主角虽然都是宝玉持有者，但他们所要面对的敌人乍看之下毫无关联，惟一可以算得上线索的“黑正树”阿萨基姆也仍然是一团解不开的谜。作为 Z3 的上篇，《时狱篇》的剧情节奏可谓十分缓慢，更是让人担心起《天狱篇》能不能把整个系列的大坑给填上。

不过从现在看来，上文中的担心完全就是多余的。无论是剧本量还是填坑程度，《天狱篇》都可以用厚道来形容。无论是主角们的命运，还是反派们的意图，亦或是潜藏在故事背后的谜团，玩家都可以在本作中找到答案。值得一提的是，系列前作中某个看似与之后剧情毫无关联的 BOSS 甚至在本作中起到了至关重要的作用，让人不得不佩服寺田贵信埋伏笔的功力。此外，本作剧情的节奏相比上篇要紧凑许多，最后 20 话更是酣畅淋漓、毫无尿点。虽然不可否认的是，本作剧情最后的展开有些不合理的地方，但这种问题绝对不会影响各位带着“萝卜魂”的玩家们体验这场不折不扣的热血盛宴。因为可能涉及剧透，关于本作剧情的细节笔者就不在这里详细说明了，玩家们可以自行体验，或者关注本刊之后的《读游戏》栏目。

从“时狱”到“天狱”

《天狱篇》作为《第 3 次机战 Z》的后篇，整体的游戏系统、画面水准甚至是 UI 风格都与《时狱篇》差别不大，但这并非意味着毫无改变。本作的参战作品大部分都继承自 Z2 和《时狱篇》，当然也有诸如《高达 X》、《泰坦 3》等 Z1 的参战作品回归，真正意义上的新参作品并不多。比较有诚意的是，老机体的招式并非简简单单的“高清重制”，大部分老招式在细节上都与以往有所不同，比如加入了新的特写与分镜等等，有些招式甚至以完全重制的方式出现，部分老机体如魔神 Z 还追加了全新的招式。当然，作为新参作品的《飞跃巅峰 2》不仅动画十分还原，与《飞跃巅峰》之间的互动剧情也让人感动。不过和《时狱篇》一样，不同作品战斗动画质量参差不齐的问题依然存在，当然这也和老素材沿用等因素有关。

再来看系统，如果说《时狱篇》的游戏系统是对整个“《机战》系列”的一次革新，那么《天狱篇》就是在此基础上的进一步完善。无论是“双击指令”系统还是“D 商店”中的特殊芯片，Z3 的游戏系统破除了以往作品对玩家的种种限制，让游戏的上手度与可玩性更上了一层楼，玩家可以选择的攻关方式也更为多样，无限行动甚至利用强力地图炮机体“一机无双”在游戏里十分简单就能实现。这一点在《天狱篇》中更得到了加强，从更多的杂兵数量以及奖杯设置可以看出，本作更加强调了“一机斗千”的爽快感，而追加的“双机指令”和全新的“D 指令”系统也使得机体的行动更为自由。但这并不意味游戏的难度有所降低，本作在加强了行动自由度的同时也让难度有所回升，而这一点则体现在敌人的配置以及强度上，玩家在游戏前期队伍实力还未成型时会有明显的体会。不过归根到底，本作的难度还是取决于玩家的机体选择以及实际的攻关策略。此外，本作并没有对《时狱篇》已登场机体的平衡性作过多调整，不过关于机体孰强孰弱这种较为主观的讨论，到底还是见仁见智了。





不灭的“钢之魂”

虽然是整个系列的完结作，不过说到缺点的话，《天狱篇》还是有不少的。除了上文中提及的一些问题以外，《天狱篇》还存在着不少让人遗憾的缺点，最明显的问题就是不同作品在游戏中受到的待遇不平衡，就拿登场角色来说，玩家可以在游戏中看到“UC 系”高达作品的一大票大众脸角色驾驶着杰钢、杰斯塔等量产机在关卡中登场，而同样作为“高达系”参战作品的《高达 SEED DESTINY》就只有基拉、真飞鸟两人参战，对游戏剧情有着重要影响的阿斯兰、露娜等人却无法在实际游戏中使用，只在强袭自由高达与命运高达的必杀大招中作为“召唤兽”登场。虽然这种做法也是对参战作品过多的妥协，但也着实会引起不少原作粉丝的不满。

不过说到底“《机战》系列”一直都是粉丝向的游戏，粉丝们向来都对这个系列有着一颗宽容的心，面对各种缺点也一直保持着“骂归骂，买归买”的态度。诚然这样的态度也是使得“《机战》系列”经久不衰的原因之一，但也会让制作方慢慢变得不会去讨好自己的用户群，这也是制作方需要及时改善的地方。虽然“《机战 Z》系列”的完结依然带着不少遗憾，寺田贵信也表示以后很难再有像“α”、“Z”这样的系列作，但玩家们的“钢之魂”显然不会就此熄灭。明年就是“《机战》系列”25 周年，而 30G 的公布似乎也是板上钉钉之事，希望 B.B.STUDIO 能够带给我们一份惊喜。

游戏排行榜 GAME RANKINGS

日本 JAPAN TOP 10

统计期间 3月30日～4月5日

1
PSV NEW



第3次超级机器人大战Z 天狱篇

第3次スーパーロボット大战Z 天狱篇

本周 121,219 套 | 累计 121,219 套

●BNEI ●策略角色扮演 ●2015年4月2日

2
PS3 NEW



第3次超级机器人大战Z 天狱篇

第3次スーパーロボット大战Z 天狱篇

本周 109,200 套 | 累计 109,200 套

●BNEI ●策略角色扮演 ●2015年4月2日

排名	机种	游戏名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	3DS NEW	异度之刃 ゼノブレイド	Nintendo	角色扮演	2015年4月2日	56,932 套	56,932 套
4	PSV ↓	刀剑神域 失落之歌 ソードアート・オンライン ロスト・ソング	BNEI	角色扮演	2015年3月26日	23,279 套	162,577 套
5	PS4 ↓	血源诅咒 Bloodborne	SCE	动作	2015年3月26日	22,610 套	175,177 套
6	PS3 ↓	海贼无双3 ワンピース 海贼无双3	BNEI	动作	2015年3月26日	22,146 套	119,508 套
7	PS4 NEW	地球防卫军4.1 新绝望之影 地球防卫军4.1 THE SHADOW OF NEW DESPAIR	D3 Publisher	动作射击	2015年4月2日	21,582 套	21,582 套
8	3DS ↓	勇者斗恶龙 剧场韵律 シアトリズム ドラゴンクエスト	Square Enix	音乐	2015年3月26日	15,995 套	92,854 套
9	PSV ↑	我的世界 Minecraft: PlayStation Vita Edition	SCE	动作冒险	2015年3月19日	15,880 套	73,100 套
10	PSV ↓	海贼无双3 ワンピース 海贼无双3	BNEI	动作	2015年3月26日	14,945 套	69,252 套

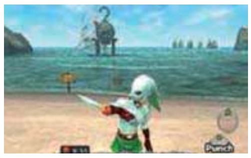
分居日本榜一二位的“机战”新作两个版本合计23万套，移植作品《异度之刃》首周销量近6万套。上周前三名的PS系作品则退居中段位置。其中《血源诅咒》上市不足两周，在全球范围即突破了100万套销量（含数字版）。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	26,738	-41%	152,405
N3DS LL	22,183	+18%	78,326
PSV	21,584	-18%	88,934
N3DS	8,242	+13%	29,262
Wii U	7,486	+12%	28,833
PS3	5,743	-14%	25,968
3DS LL	2,256	+1%	9,194
3DS	1,893	-34%	9,813
XOne	902	+261%	1,803
PSV TV	672	-5%	2,707

美国 USA TOP 10

统计期间 3月8日～3月14日

1
3DS →



塞尔达传说 梅祖拉的假面3D

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D

本周 25,486 套 | 累计 562,477 套

●Nintendo ●动作角色扮演 ●2015年2月13日

2
3DS →



怪物猎人4G

Monster Hunter 4 Ultimate

本周 21,638 套 | 累计 312,144 套

●Capcom ●动作 ●2015年2月13日

排名	机种	游戏名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PS4 ↑	横行霸道V Grand Theft Auto V	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日	20,615 套	1,978,311 套
4	PS4 NEW	鬼泣DMC 决定版 DmC: Definitive Edition	Capcom	动作	2015年3月10日	19,226 套	19,226 套
5	XOne ↓	刺客信条 大革命 Assassin's Creed: Unity	Ubisoft	动作冒险	2014年11月11日	18,415 套	1,575,196 套
6	3DS NEW	代号 蒸汽 Code Name: S.T.E.A.M.	Nintendo	动作射击	2015年3月13日	18,268 套	18,268 套
7	XOne ↓	使命召唤 先进战争 Call of Duty: Advanced Warfare	Activision	主视角射击	2014年11月4日	18,248 套	2,599,347 套
8	3DS ↑	任天堂全明星大乱斗 for 3DS Super Smash Bros. for Nintendo 3DS	Nintendo	动作	2014年10月3日	17,238 套	2,294,309 套
9	PS4 ↓	使命召唤 先进战争 Call of Duty: Advanced Warfare	Activision	主视角射击	2014年11月4日	17,215 套	2,195,005 套
10	XOne →	横行霸道V Grand Theft Auto V	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日	16,908 套	1,224,833 套

本期美国榜两款新上榜作品分别是高清版的《鬼泣DMC 决定版》和欧美版先行的原创策略游戏《代号 蒸汽》。不过领跑的还是人气高企的重制版《梅祖拉的假面》，而第二位的美版《怪物猎人4G》则首次实现了日本市场以外的系列百万套出货量（统计至截稿日）。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	57,216	-10%	7,449,834
3DS	54,195	-4%	14,938,709
XOne	53,777	-9%	6,786,536
Wii U	16,266	0%	3,985,801
X360	11,660	-5%	44,462,298
PS3	8,581	-6%	26,695,277
PSV	3,917	-4%	2,078,710
Wii	1,142	-12%	41,665,286

上表中的日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

关注**劲爆**新游 把握**流行**趋势

全球 GLOBAL TOP 10

统计期间 2月29日～3月7日

1 塞尔达传说 梅祖拉的假面3D



3DS 已发售4周

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D

本周 83,445 套 累计1,309,009套

●Nintendo ●动作角色扮演 ●2015年2月13日

2 消灭之光



PS4 已发售6周

Dying Light

本周 77,852 套 累计 615,081 套

●WB Games ●动作冒险 ●2015年1月27日

排名	机种	已发售	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PS4	已发售5周	龙珠 超宇宙 Dragon Ball: Xenoverse	BNGI	动作	2015年2月5日	72,551 套	330,656套
4	PS3	已发售2周	勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城 Dragon Quest Heroes	Square Enix	动作角色扮演	2015年2月26日	68,375 套	390,817 套
5	3DS	已发售1周	世界树与不可思议的迷宫 Etrian Odyssey x Mystery Dungeon	Atlus	角色扮演	2015年3月5日	67,561 套	67,561 套
6	PS4	已发售3周	教团1886 The Order 1886	SCE	动作射击	2015年2月20日	61,210 套	753,091 套
7	PS4	已发售16周	横行霸道V Grand Theft Auto V	Rockstar	动作冒险	2014年11月18日	59,827 套	6,277,272 套
8	3DS	已发售22周	怪物猎人4G Monster Hunter 4 Ultimate	Capcom	动作	2014年10月11日	52,515 套	3,011,950 套
9	PS4	已发售18周	使命召唤 先进战争 Call of Duty: Advanced Warfare	Activision	主视角射击	2014年11月4日	47,681 套	6,361,779 套
10	3DS	已发售16周	口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石 Pokemon Omega Ruby&Alpha Sapphire	Nintendo	角色扮演	2014年11月21日	47,445 套	7,995,181 套

全球榜第一位《塞尔达传说 梅祖拉的假面 3D》累计已达 130.9 万套，紧跟其后的《消灭之光》周销量比上期减半，累计也超过了 61 万套。PS4 版《勇者斗恶龙 英雄集结》跌出榜外，但其欧美版以及续作均已经板上钉钉，可以说 DQ 走出了相当成功的一步。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	195,306	-19%	20,463,073
3DS	172,390	-17%	51,724,507
XOne	98,943	-9%	11,816,645
PS3	43,675	-11%	85,337,382
Wii U	36,181	-6%	9,356,747
PSV	35,456	-14%	10,083,678
X360	23,096	-6%	84,658,034
Wii	2,359	-19%	100,967,799

首周销量对比

日本榜 第1位

第3次超级机器人大战Z 天狱篇

PSV PS3 ●2015年4月2日 ●黄金眼评分：25

230,419套 ⬇14.87%



本作为《第 3 次超级机器人大战 Z》的后篇，剧情上紧接着前作《时狱篇》。虽然为系列的完结作，对系列故事中的许多谜团给出了答案，但系统与前作相比变化不大，只是在之前的基础上有所改良。除此之外，本作的新参作品虽然分量很重，但从数量上看并不多。因此，本作对于玩过前作的非系列铁粉并没有十足的吸引力，这也是销量有所下滑的主要原因。

不过由于《机战》系列”有一定的粉丝基础，游戏素质也有一定的保证，所以销量的下滑比例并不是很大，销量差与《第 2 次机战 Z》前后篇的销量差相似。

第3次超级机器人大战Z 时狱篇

PSV PS3 ●2014年4月10日 ●黄金眼评分：24

270,669 套

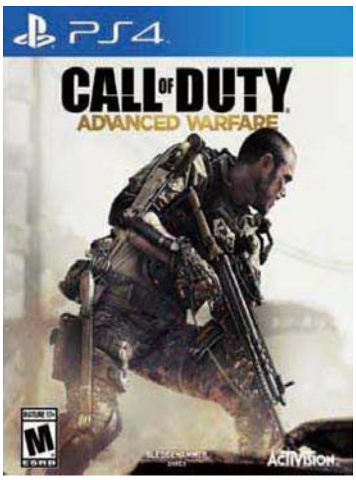


作为《机战 Z》系列”首次登陆 PS3 平台的一作，《时狱篇》的战斗演出实现了完全高清化，参战作品更是堪称新老汇聚一堂，阵容极为豪华。此外，本作对《机战 Z》系列”的原有系统作出了较大的改变和革新，诸如“双机指令”、“极限突破攻击”等新系统使得游戏的可玩性有所提升，游戏的自由度也得到了进一步提高。【文：乙太】

劲作销量走势

使命召唤 先进战争

PS4 ●Activision ●主视角射击 ●2014年11月4日



累计**6,361,779**套

周数	全球周销量（套）	升降幅
1	2,596,026	–
2	600,003	–77%
3	266,720	–56%
4	290,529	+9%
5	327,222	+13%
6	330,654	+1%
7	506,761	+53%
8	520,264	+3%
9	198,996	–62%
10	105,412	–47%



在今年1月首场任天堂网络直面会上，SRPG系列《火焰之纹章》的最新作《火焰之纹章 if》正式公布，但当时除了一个简短的宣传片和开发阵容之外，并没有公开太多的信息。而4月的直面会则是以标题的“if”为轴，公开了本作的新尝试。虽然其中的销售方式引来了不少非议，但不可否认的是“火纹”仍将持续变化，值得我们期待。

文 初心者 美编 anubis

火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国	Nintendo	策略角色扮演
3DS ファイアーエムブレムif 白夜王国・暗夜王国		日版
2015年6月25日	本地1人	对应年龄：未定
售价为各5076日元		

原班人马倾力制作





▲根据战斗单位所处的位置，将触发新的“2对2”战斗。比起前作的二打一，似乎会让人更加紧张。画面观感基本跟前作一致，细节上稍微丰富了一些。（比如足部终于有建模了）

预定于今年夏季发售的《火焰之纹章 if》将由前作《火焰之纹章 觉醒》的开发团队操刀制作。人物角色设计和插画绘制依然由漫画/插画家コザキユースケ负责，而剧情方面则新增了以《金田一少年之事件簿》等推理作品著称的小说/脚本家树林伸（天树征丸）撰写故事脚本。在维持前作观感水准的基础上，务求创造出一个与别不同的火纹世界观。

距离上一作火纹已经有3年时间，充满新鲜感的《火焰之纹章 觉醒》无论是集大成的游戏系统还是丰富多彩的角色设定都让人对这个系列重新感到了振奋。叫好又叫座的成功似乎也使得开发组对系列的变革更有信心。

多线剧情和多版本正是本次《火焰之纹章 if》的最大变动，这对于游戏内容或是玩家购买时的选择都有一定的影响，下面会为各位仔细梳理一下。

多线剧情·if

《火焰之纹章 if》的故事剧情建立在两大王国之间：崇尚和平的“白夜王国”，以及图谋扩张的“暗夜王国”。后者通过战争来不断伸展自己的势力范围，这对于前者来说无疑是一个巨大的威胁。

两国间的关系日益紧张，纷争也随之日渐膨胀。眼看大规模的战争即将爆发，玩家扮演的主人公不得不面临一个极其艰难的抉择——要为哪个国家而战？

在游戏进程来到第六章时，玩家必须给出答案，然后主线剧情将会走白夜王国或者暗夜王国的路线。不管玩家选择了哪一方，都意味着接下来要与另一方殊死争斗。不得不说，这真是一个残酷的设定……





▶神秘的舞女有着白夜与暗夜两种外观，相信会是本作中的关键角色之一。

©2015 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

白夜王国·暗夜王国

早在1月的直面会宣传视频中，我们就能看出以红白色为基调设计的王国，也就是白夜王国的创作灵感来自于日本传统元素。比如充满了战国武将气息的盔甲，以及巫女、弓道、武士刀、佛珠和各种木质建筑。而另一方的暗夜王国，则是紫黑色调，让人联想起各种欧式古典风格。

从这次公开的主题插画不难推测，在主要角色之中，无论是哪个阵营，都有着年龄各异的兄弟姐妹四人，以及一名女仆和类似管家/老臣一样的年长男人存在。虽然角色构成上多少有些类似，但具体到每一个角色的性格则是有着明显的不同。像是许多人都关注的白夜王国的“亲妹妹”樱花，比起暗夜王国的双马尾“干妹妹”就显然少了一分活泼而多了一点弱气。就连主人公身边的同伴，在初始兵种的安排上看来也会有所侧重。比方说暗夜王国的姐姐使用长斧头，弟弟使用魔导书，而白夜王国的姐姐是帅气的天马骑士，弟弟则是弓箭手。因此相信就算是分开了两个版本，玩起来也不会有太多的既视感。

在前作《火焰之纹章 觉醒》中，玩家能够为扮演的军师自定义外形，但实质上故事的主线更多地还是以库洛姆王子为中心来展开。而在《火焰之纹章 if》中，除了依旧提供男女性别（估计也会有自定义选项）不同的主人公，这次游戏也将剧情主线的发展交给玩家来主导。围绕名为“カムイ”的主人公，整个主线将会朝着完全不同的方向发展。



▲“嗯~你就是樱花小姐说的那个新哥哥吗。”





丰厚内容·双版本+DLC

跟以往作品均不同的是，《火焰之纹章 if》采取了一分为二的双版本销售方式。据悉白夜王国和暗夜王国版本都将各自有着与《火焰之纹章 觉醒》本篇相当的份量。如果按照前作约26章来算的话，除开分支之前的6章，每个版本都可能会有20章的差异。这些不同之处分别会体现在剧情、地图和同伴角色等地方。

实际上，无论最开始选择了哪个国家，“邪不能胜正”的王道路线相信都是本作的主题。选择白夜的玩家将在血亲的守护下抵抗外敌的侵略，而选择暗夜的玩家，则是以改革派的姿态试图从暗夜王国内部改变这个国家，王室的兄弟姐妹依然将会助我们一臂之力。

值得一提的是，比起“暗夜王国”，“白夜王国”路线会在主线以外的自由行动部分提供更多的经验值和金钱，对于入门的玩家来说，一开始选择白夜王国路线，可以更加轻松地体验到高自由度的角色育成部分。





命中注定的背叛者



神居/卡姆依，源自阿伊努语，意为神灵。本作中玩家所扮演的主人公。出身于白夜王国，却在暗夜王国长大。两国之间文化的差异也使得这个片假名标注的名字在字面上可以有两种解读。由于自身拥有神秘的力量，主人公足以影响战争的走向，因此同时受到了两国的拉拢。一边是血浓于水的至亲，另一边则是有养育之恩的家庭。在这场争斗中，神居/卡姆依似乎命中注定要成为背叛之人。

主人公的赤脚和奇异的装束无不显示出其身分的特殊。虽说是在白夜王国出身，但即便是放到白夜的兄弟姐妹之中，其造型依然显得格格不入。《火焰之纹章》与龙结下了不解之缘，而玩家在本作中或许将与龙有更亲密的接触。在宣传片中，主人公的变身能力已经公之于众，其中一个画面更是出现了他使用一种叫做“龙脉”的能力之情景，以此轻易改变地形，架起了一座石桥制造通道。这让人不由得联想到主人公是否存在一些深层的秘辛，使得原本在白夜王国诞生的他不得不来到暗夜王国。如果结合其名字中“神灵”的含义，那么白夜和暗夜对主人公的争夺或许就在于其强大的力量。因此我们不妨大胆想象，这次玩家将扮演的主人公很可能会以神和龙的能力及地位来主宰两国间战事的命运，甚至在第三条“if”故事线中发挥凌驾于两国之上的力量，以另一种方式来解决纷争。

版本差异说明

首先需要明确的是，虽然本作提供了价格相同、封面不同的双版本，但并不代表想要完整体验的玩家必须购买两张游戏。

对于实体版玩家，只需要购入任意一个版本，然后通过付费下载，即可玩到另一条路线的内容。

对于数字版玩家，只有一个版本可供下载。玩到第六章时需要选择白夜或暗夜的其中一条路线。另一条路线同样需要通过付费下载才能游玩。

在两条路线之外，将来还会通过付费DLC推出“第三条if路线”，提供一条“不追随任何国家”的路线。以上的DLC售价均为2000日元。

最后，为了希望一次性入手完整内容的玩家，官方还推出了一个限定版套装，包含了一张2合1的特制实体版，无需额外下载第二路线，另外该限定版也已经含有第三条if路线的DLC下载码，以及限定版特典（特制画册、火纹TCG限定卡牌）。不含税的价格为9250日元。





异度之刃 X	Nintendo	角色扮演
Wii U Xenoblade X 2015年4月29日 售价为7700日元	本地1人，在线1~32人	日版 对应年龄：15岁以上

在最后一支介绍视频中，Monolith Soft 公开了《异度之刃 X》的机甲 DOLL 和游戏的联网要素情报，其内容之丰富让我们不禁期待起正式版游戏再一次刷新耐玩度的能力。之前制作人高桥哲哉就说整个团队一直就很想做一款以机器人为重头戏的作品，而本作无疑就是这个想法的具体形态。看到著名机设画师柳濑敬之创作的 DOLL，相信各位的“萝卜魂”都被燃烧起来了吧！



复兴重建的要员：DOLL

在人类逃离被外星人进攻的地球圈时，DOLL 和它的驾驶员们誓死守护的白鲸移民船幸运地生存了下来；在米拉行星上，DOLL 又担当着重建家园和探索星球的重任，是 NLA 复兴不可或缺的关键要素。实际上，之前我们提到过的行星开拓网络任务，在 DOLL 的帮助下就能够更加迅速地达成。而在通过 DOLL 驾驶员测试之后，作为 BLADE 成员的玩家就可以正式搭乘人型装甲 DOLL，拓展自身在行星米拉的探索活动范围了。

种类 · 形态



DOLL 在大的种类上分为 3 种，也就是“轻量型”、“中等型”和“重量型”，而每一个大类里面又有多个型号。玩家可以自由选择任何型号的 DOLL 来驾驶，而且没有数量上限。从 BLADE 区域的商店中获取 DOLL 之后，只要控制角色靠近过去按下 Y 键，就会进入驾驶舱，切换到 DOLL 的操作。

在战斗时，DOLL 以机器人形态行动；需要快速移动时，则是可以切换到车辆形态（顺便还能直接撞飞低等级小怪），而且车辆形态会根据 DOLL 的种类有所区别，甚至是操作时的手感也会不太一样。

©2015 Nintendo / MONOLITHSOFT

◆轻量型：Formula/Wels/Urban



轻量型 DOLL 由于机身较薄弱，在数值上体现为 HP 较低，但轻盈的构造也带来了回避性能突出的优点。在轻量型 DOLL 之中，红色的 Wels 是 BLADE 队长艾尔玛钟爱的型号。而活泼可爱的 DOLL 机甲技师琳，则是更喜欢粉色的 Urban。轻量型 DOLL 可以变形为双轮车辆形态，有着高速度和优秀的漂移性能。





◆中等型：Lailah/Inferno

中等型 DOLL 具备较好的平衡性，使用起来更加容易上手。同时能够变形成为四轮车辆形态，比起轻量型的两轮较为安稳，也更容易驾驶。





◆重量型：Mastema/Amdusias

重量型 DOLL 的装甲明显要比其他的要厚实许多，因此 HP 和防御力也更高，但是操作起来会比较困难。能够以履带车辆形态行驶，也是重量型 DOLL 的特征之一。





在前面几次介绍中我们就知道，除了车辆形态，DOLL 还能在空中飞行。只要为相应部门做任务，达到了一定的开发进度，就可以进行飞行套件的开发，并将之安装在 DOLL 的背后。顺带一提，不仅是壮阔的星球野外，就连 NLA 市内，也可以自由地飞行哦。只不过在飞行的时候还是会有一些限制，那就是下面要提到的 DOLL 燃料了。







◀▲跳起来一个前空翻就变形为双轮车。虽然只是一瞬间，但是变形过程的动画也做得很仔细。

燃料动力



操纵 DOLL 的时候，有部分行动是需要消耗燃料的。燃料的剩余量会在画面右端的计量槽中直观地显示出来。如果飞得太嗨，有可能就会用尽燃料而坠机哦。

虽然机体本身就超级昂贵（20 万起），但是维护费同样也不容小觑。不只是飞行形态时需要燃料，就连战斗中使用技能的时候，也会不断消费。性能越强大的 DOLL，在使用技能时花费的燃料也越多。因此驾驶员还必须在战斗中留心燃料的余量，否则在酣战中途 DOLL 就会使不出任何招式了。

若 DOLL 的燃料被用尽，驾驶员可以出舱，在 DOLL 歇息的状态下燃料会自行补充，但恢复的速度极其缓慢。为了避免这样的窘况，还是回到 NLA 基地，用米拉元素购买充足的燃料再出发探险吧！不过需要提醒的是，补充燃料所需的米拉元素其实也不少，所以在使用 DOLL 的时候，最重要的还是得开源节流。



▲飞行套件可以跟原有的车轮并存。

武器装备

DOLL 的装备要素之中，至少有 15 个可供自定义的栏位。其中分为 Auto，能够设置 2 种手持武器，专门用于自动攻击；Arts Weapon，即技能栏，可以在机身各部位设置 8 种武器；Armor，即护甲，用来提升头身手脚的其他性能。因此整个 DOLL 可以说是搭载了各种武器的机器人，而在战斗模式上，基本跟操作人类时是相似的，也就是会自动进行普通攻击，在适当的时候，玩家手动使用技能来增加输出。

这些武器各自有着相对固定的位置，它们分别位于手掌、手臂、膝盖、背部以及肩部，左右有别，因此加起来就有 10 把武器。根据 Arts 栏位中装备的武器，DOLL 能够跟人类一样同时使用 8 种技能。



武器不单数量庞大，各自的性能特征也非常明显。像是手掌装备的自动攻击武器，就分为近战和射击两种类型。手臂装备的武器，多为光学护盾和光束枪，有着强化和弱化等辅助效果。膝盖上的备用武器，则是手榴弹和光剑，虽然威力不算太高，但胜在技能冷却时间够短。而背部武器就恰好和备用武器相反，有着很高的威力，其中右侧的攻击力通常会更高，左侧的武器则擅长于辅助行动。不仅如此，还有需要占用两个背部栏位的合体型武器。而肩部武器的攻击力更是拔群，同样地，装备在右侧伤害高而左侧有着各种辅助效果。



▼在机械库选项中，可以对DOLL的外观涂装进行自定义，包括涂层颜色、质感和发光效果的更改，都能在各个部位上体现。此外也能为DOLL改名，或者将其出售。





最后，在这些普通武器之外，还存在拥有巨大震慑力的“超兵器”。这些兵器只能通过入手设计图并借助重工业部门的力量才能开发出来。不过其代价是占用了多个装备栏位，降低了技能的多样性。

实战

上次提到的战斗要素中，存在着“体势崩坏＋击倒”这样的连击方式，而在DOLL的战斗中，则是“体势崩坏＋捕捉”的连击。当怪物被打出硬直后，画面会出现ZL/ZR的按键提示，这时DOLL可以进入捕捉姿态，将怪物困起来，以便其他队员对其发动总攻击。在这个状态下，敌人会无法移动和反击，而我方的攻击伤害将显著增长，且命中率会变成100%。再者，最初的捕捉姿态将持续10秒，但这段时间内也会出现类似灵魂之声的按B键的时机，成功的话就能维持这种捕捉姿态。

与个人战斗时类似的还有“超频装置”（O.C.Gear），也就是能够短暂进入爆发力猛涨的状态。不过DOLL的超频装置会根据机型有所区分，拥有不一样的增长效果。比如超频期间内所有机型的燃料消耗都会变为零，但会心攻击几率上涨、受射击伤害降低、充能时间缩短、命中回避提升等等效果则是各有侧重。







此外，施展DOLL技能的时候偶尔会出现“驾驶舱”的模式。在此模式下不仅会变成驾驶员的舱内视角，而且技能的冷却时间会被取消，只要捉住了这个机会，那么无论是什么武器都能尽情使用了。

护卫

虽说全员开机器人看上去超级拉风，但是也不代表肉身作战完全没有价值。当队伍中存在DOLL的时候，实际上就会为地面的全体作战人员提供可靠的“DOLL护卫”效果。若是存在3台DOLL和1人作战的情况，这种护卫提供的增益甚至能让肉身的角色提升60%的防御力，简直就等同于一台DOLL的防御力了。



▲如果想要以DOLL为主要战力，那么也可以让角色穿上DOLL专用的套装。这样驾驶员会牺牲一部分战斗性能，但对于机体却有显著的强化效果。

部位破坏

这里的部位破坏，说的不是敌方怪物，而是DOLL的弊端和弱点。没错，在战斗中如果受到一定的伤害，DOLL的部件是会受到严重损伤的！重者就有可能出现直接丢掉一只手臂之类的情况，随之而来的自然就是部件附属的武器的损失。也就是说会有技能无法继续使用。如果继续受到伤害，DOLL就会被彻底破坏，而驾驶员也不得不跳出驾驶舱继续战斗。虽然在购入DOLL之后会附带保险，可以免费恢复3次，但之后再被彻底破坏的话就只能自掏腰包维修了。因此如果发现DOLL快要被打到报废，不妨出舱继续战斗，以免损失整台机体。对于队友，我们也可以随时发出脱离机体的指令，避免他们的DOLL过度损毁。而在战斗结束后，DOLL的HP和被破坏的部位都会奇迹般地原地满血复活，这一点倒是不用过分担心。（笑）



▲向队友下达指令，是战斗中执行策略的重要手段。

无处不在的联系：网络要素

临时队员

作为一款单机 RPG，本作在网络互动方面确实也下了一番功夫。首先是在野外探索时，只要玩家连上网络，就会看到其他玩家的 BLADE 成员，从而将其招募进队伍中共同作战，同时对方的角色也会获取经验值。虽然只是 AI 控制的角色，但别的玩家的个性化装扮相信也会有所体现，对于整个游戏来说也更有多样性。

部门・排位

在上次的前线中，我们了解到 BLADE 成员均要参加的部门（Union）构成和相应的任务职责，而在联网时，玩家就可以到 BLADE 的网络终端查看到各部门的进展情况。对于个人，则是有着类似成就一样的排位公告栏，可以查询到整个行星上最优秀的 BLADE 成员。





分队系统

其次就是本作中最具有联网感觉的“分队”系统。玩家能够和其他在线的玩家一起结成一支 32 人的分队（Squad）。在行星米拉分头行动的过程中，分队的成员可以将各自获取的情报共享，或者进行其他有趣的互动。

◆BLADE Report

在宽广的地图上探索显然不是一件轻松的事情，但是只要借助分队系统的 BLADE Report 功能，就可以在找到重要物品的时候向分队成员发送短信息，给他们一个贴心的提示。而成员们也可以对这些提示进行评价，被推荐多次的提示甚至会发送给分队之外，成为 BLADE 共有的情报来源。



▶给有益的BLADE报告点个赞吧！



◀物品掉落后直接就能提出交易。

◆Treasure Deal

分队组织当中，存在名为“Treasure Deal”的物品交易机制。战斗后选择掉落的物品，就会看到转让出去的选项。分队其他成员都会看到转让的消息，而物品的归属则是通过随机抽选的方式决定。

◆Squad Mission/Quest

分队任务分为两种，首先是 Squad Mission。在画面右下角，可以看到多个图标，代表了成员之间共有的各种任务，比如讨伐一定数量的某种原生怪物或收集某种物品。而当这种任务完成后，就会开放难度更高的 Squad Quest。这种任务有着限定的完成时间和复活次数，需要分队内的 4 人组成小队来完成。进入 BLADE 基地，就能募集在线的玩家形成队伍并开启类似副本一样的高难度任务。当然了，如果希望一个人游玩的话，也可以跟游戏中的 NPC 一起组队挑战。





■魄力十足的世界强敌。

随着分队任务的完成，行星米拉的开拓程度也会逐渐提高。随之而来的，则是超越了 Overed 的世界强敌“World Enemy”，而且其中还有定期出现的种类。对于游戏后期而言，无论是难度还是报酬都有着非同小可的魅力。

文 伽蓝 美编 NINA



海贼无双3	BNGI	动作
多机种	ワンピース海贼无双3	日版
	2015年3月26日 / 本地1人，在线1~2人	对应玩家年龄：12岁以上
	售价为PS4/PS3：8424日元，PSV:7344日元	

系统解说

按键	作用
左摇杆	人物移动
右摇杆	视角调整
十字键↑↓	切换羁绊队友
十字键	切换地图显示方式
□	通常攻击
△	范围攻击
○	必杀技
○长按	第二必杀技
×	回避
回避后按住×不放	配合左摇杆可在回避后直接进入冲刺状态
L1	重置追尾视角
L2	锁定强敌
R1	特殊技
R2	发动羁绊系统



1. 体力槽
2. 必杀槽
3. 羁绊槽
4. 地图
5. 据点状态
6. 杀敌数
7. ！号获得数
8. ！号获得数对应评价（Dream Log 模式可见）
9. 当前触发英雄状态同伴
10. 任务目标
11. 战场情报

模式介绍

剧情模式（Legend Log）

剧情模式，这一次的剧情模式可以说是集《海贼无双》系列”之大成，其跨越了当前漫画的整个故事，从路飞出航到最新的德雷斯罗萨篇都有所涵盖，因此是系列粉丝重温剧情的最佳模式。

フリーログ（Free Log）

自由模式，玩家可以随意选择已解锁的角色重温剧情模式，因此不乏索隆救索隆之类的“Bug情节”。自由模式的好处在于，在解锁一些强力角色后，玩家在刷剧情模式 S 评价、刷以及刷传说度（レジエン度）时不必再局限于剧情模式下的指定角色，更高效率地完成。

ドリームログ（Dream Log）

梦幻模式，这个模式下玩家可以选择任意已解锁的角色，进行不拘泥于原著剧情的梦幻对决，攻克一个又一个未知的岛屿，关于梦幻模式的详细内容可以参看下文的相关部分。

オンライン（Online）

在线模式，玩家可以进行快速的匹配加入别人的游戏，或是开启房间等待参与者的加入。

ギャラリー（Gallery）

画廊，在这里玩家可以对所有已收集到的要素进行查看，比如音乐、过场等，还可以对照已获得的硬币以及角色海报等，这对相关要素 100% 收集有极大的参考作用。

据点（ナワバリ）

游戏中的战场主要构成是一个又一个的据点，与其他《无双》系列”所不同的是，本作的据点并不能简单地通过解决据点兵长占领，这些据点都以耐久槽的形式存在，玩家需要在据点内区域内不断击杀敌人，直到将耐久槽全部削减方可占领该据点，而部分据点在削减耐久槽后还会出现以红色五角星标记的据点兵长，这时则需要将其击破方可占领该据点。



救援

在战斗中 NPC 有可能会陷入败走危机，这时地图上目标所在会泛出红光，在看到相关的提示后前往该 NPC 所在地，进入该 NPC 身旁的绿色圆圈内就能为他恢复一定的体力，使其解除败走的危机，这一个系统必须好好掌握，因为在很多关卡中都有队友败走则算作失败的设定，及时的救援可以避免失败以免徒劳无功。



攻击连携

熟悉《无双》系列”的玩家都知道普通攻击与范围攻击形成的“C攻击”连携，其发动方法为若干个□键后连接1~2个△键，比如□△、□□△△等，而本作中也有类似的连携。《海贼无双》系列”中除了有由普通攻击发动的连技外，还有由范围攻击发动连接普通攻击的连技，比如△□□、△△□□等等。由于不同的角色的连技有所不同，各位玩家可以自行在按下暂停键后进入“**プレイヤー情报**”–“操作确认”中查看每一名角色的招式表，在招式表中部分招式的后方有“**オススメ**”的标记，这代表该招式是官方推荐的连技。

Chain 攻击

在游戏中×键的闪避是战斗中重要的躲避手段，它可以在任意时刻取消角色攻击的硬直达到闪避的目的，而值得一提的是这种闪避并不会打断当前连招的进程，这个系统叫做Chain攻击。举个例子，□□□□这一个最常用的连段，可以以□、×、□、×、□、×、□的方式在每一段攻击期间插入闪避，并且不会打断原有连段的进程，掌握这种操作后在高难度下应付难缠的敌人时尤其重要。另外，在闪避后如果玩家继续长按×键可以让角色直接进入奔跑状态。

特殊技

特殊技是按R1键发动的招式，它们大多数是单发的大威力技，对于单个目标有不错的效果，而且可以通过蓄力来增强威力，但总的来说不如普通连携来得实用。

羁绊系统（キズナシステム）

羁绊系统是本作的新系统，它可以看作是《海贼无双2》风格系统的简化版，在每一场战斗中，玩家都会有不同的角色作为伙伴登场，当玩家击杀敌人后，角色血条下方的羁绊槽就会增加，根据羁绊槽等级的不同，对应的作用也会有所不同。

羁绊攻击（キズナアタック）

发动条件：羁绊等级Lv2以上，发动方式：□/△键

羁绊攻击是一种强力的招式终结技，具体施放方法为在羁绊等级Lv2以上时，在所有以□或△键作为招式终结的连招中，再次追加一下□或△键，这样当前选择的同伴就会出现追加一下强力的攻击，这就是所谓的羁绊攻击，羁绊等级越高，羁绊攻击的伤害也越高。

不同角色的羁绊攻击有很大的差异，比如初期版**ゾロ**的羁绊攻击只是简单地出现进行斩击，但像赤犬、青**キジ**等角色的羁绊攻击则是大范围的强力攻击，因此玩家不妨多尝试不同的羁绊攻击，寻找适合自己战法的组合。

羁绊冲击（キズナラッシュ）

发动条件：羁绊等级全满，发动方式：R2键

羁绊冲击是羁绊槽全满是按R2发动的系统，在发动后会进入一段倒计时，在倒计时结束之前，角色会得到如下几点的强化。

1. 根据同伴角色所拥有的“羁绊能力”的不同，操控角色可以获得各种各样的能力加成。

2. 角色的招式以及同伴的羁绊攻击会发生变化。

3. 可以获得一次使用威力巨大的羁绊必杀技的机会，但使用羁绊必杀技后会马上结束倒计时，推荐在倒计时即将结束时使用。

值得一提的是，在发动羁绊冲击后可以在持续时间结束前再次按R2键解除状态，这样会损耗部分的羁绊槽，但至少能够回到羁绊等级Lv2，也就是继续保持可以使用羁绊攻击的状态。

另外，发动羁绊冲击后根据操作角色与同伴角色的组合不同，有可能会出现特殊的效果，其标志是发动羁绊冲击时屏幕右上角有特定的台词，其对应效果如下。

キズナラッシュ	台词	效果
恋幕	恋はいつでもハリケーン	羁绊冲击结束后少量回复羁绊槽
家族	みんなおれの家族だぜ	羁绊冲击过程中除自身以外时间减慢
仲间	仲间とよんでくれますか	羁绊冲击持续时间增长
宿敌	おれはお前を超えていく	羁绊冲击持续过程中，更加容易将敌人击至气绝状态
恩义	クソお世话になりました	羁绊冲击持续过程中角色无敌

！系统

“！系统”是指在战斗中，利用羁绊攻击或是羁绊冲击下杀死敌人时，击杀的敌人头上会出现！字样，这是关乎过关评价的一个重要指标。

英雄力量（ヒーローパワー）

在战斗中，根据剧情或是战局的情况，同伴角色有可能进入英雄状态，这时同伴角色的头像旁边会有一个小小的金色皇冠，当英雄同伴的羁绊槽全满后，会进入名为“英雄力量”的状态，除了为操作角色带来一些增益外，这个状态下该同伴增加羁绊槽的速度还会大大加快。

游戏中的首领级敌人的敌人同样会进入英雄力量的状态，其标志是敌人血条旁边有一个带有皇冠的环状槽，这个槽存在期间BOSS会得到强化，攻击敌人可以将该槽削减，当槽被完全削减后，BOSS会进入一定时间的气绝状态，同时解除强化。



结盟

玩家在一场战斗中可以拥有多名同伴，每当与一名同伴发动过羁绊冲击后，即视作与该角色进行结盟，这时同伴的头像旁边会出现一个握手图标，在结盟后即使切换其他同伴发动羁绊冲击时，已结盟的所有同伴都会出现发动羁绊攻击，因此多切换同伴累计羁绊槽，再发动羁绊冲击进行结盟对整个战局大有裨益，而且与多名同伴结盟后的合体必杀技威力极为强大，是秒杀BOSS的利器。

同伴等级（仲间レベル）

当在战斗中获得的！数时，当前操作角色以及作为同伴登场的角色，双方都可以获得经验值以提升同伴等级，以羁绊攻击的方式出场的角色获得！数越多，同伴等级也会提升得越快，因此要想快速提升同伴等级就必须多使用该角色作为同伴发动羁绊系统来杀敌。

注意，对于可以操作的角色，提高同伴等级最直接的方式就是使用该角色，而对于不能操作的角色，提升同伴等级就稍稍有点麻烦，玩家必须找到其作为同伴出现的关卡来刷，剧情模式以及梦幻模式均可。提升同伴等级可以获得相应的奖励，比如画廊内容、硬币以及强化技能等。



TIPS 在部分战场中会出现限时的目标，玩家必须在限定时间内完成指定条件，否则会判定为失败

贝利商店（ベリーショップ）

游戏中无论是击倒敌人或是完成关卡都能获得名为**ベリー**的金钱，在战斗开始前，玩家在菜单中可以找到名为**ベリーショップ**的入口，在这里玩家可以利用在游戏中获得的金钱购买服装、影像、音乐等各式各样关乎画廊要素解锁的内容。



角色育成

角色升级

在战斗中击倒敌人以及过关后的奖励均可以获得经验值来提升等级，这是最基本的等级提升方法，与前作相同的是，本作也可以通过使用金钱来直接进行“**ベリー**成长”，但使用**ベリー**成长有一定的限制，那就是金钱所能购买的角色等级不能高于当前所有角色最高的一个，比如当前玩家等级最高的角色为 35，那么即使玩家有再多的钱，**ベリー**成长也只能到达 35 级，因此较为推荐的方式还是集中去练一个熟手的角色，然后使用金钱来提升其他角色的等级。



一般情况下，角色最多只能提高到 50 级，而通过完全镶嵌硬币系统中的“成长限界突破”强化，则可以将角色等级的上限提高至 100，具体请参考下文关于硬币系统的相关部分。

角色数值

体力：角色的体力上限。

攻击力：决定角色所能造成的伤害能力，是游戏中最为重要的角色数值。

防御力：与体力值相辅相成的属性，决定角色所能承受伤害的能力。

必杀技槽：决定必杀技槽体的条数，以增加施展必杀技的次数，最大可增加至 4 条。

技能槽：本作新增的数值，其决定的是装备强化技能（**スキル**）的多少，最多可以增加至 6 格。

招式扩充

随着角色等级的提高，会逐步解锁新的招式，虽说是新招式，但是有很多招式其实是原来就已经存在，只是只能在发动了羁绊冲击后才能使用罢了，解锁新招式的意义就在于在非羁绊冲击的状态下也能使用该招式。

等级	追加招式
2	□□□□□
5	□△△
8	△□□
12	□□△△
16	△△□□
20	□□□△/□□□□△
51	□△△△
55	△□□□
59	□□△△△
63	△△□□□

角色 & 服装收集

游戏中一共有 37 名可操作角色，虽然乍眼看可操作角色相比前作并没有什么增加，但实际上本作的部分角色可以通过更换特定服装来强化能力，强化能力后招式以及动作都与原来大相径庭，可以更换这些服装的人分别是草帽海贼团（8 人）的“2 年后”服装以及黑胡子**ティーチ**的“W 能力”服装。



角色名称	解锁条件
ルフィ	初期可用
ゾロ	完成剧情模式序章1话“ROMANCE DAWN”
ナミ	完成剧情模式2章2话”决战はアルバーナ”
ウソップ	完成剧情模式1章2话“海贼百计のクロ”
サンジ	完成剧情模式1章3话“海贼舰队提督首领・クリーク”
チョッパー	完成剧情模式2章1话“ドクロと樱”
ロビン	完成剧情模式2章3话“一亿の男”
フランキー	完成剧情模式3章3话“爱の拳”
ブルック	完成剧情模式3章4话“ゴースト岛の冒险”
サボ	完成剧情模式“最终章4话激震のドレスローザ”/初回特典码解锁
イワンコフ	初期可用
赤犬	在梦幻模式中通过赤犬站立的岛屿
青キジ	在梦幻模式中通过青雉站立的岛屿
黄猿	在梦幻模式中通过黄猿站立的岛屿
藤虎	在梦幻模式中通过藤虎站立的岛屿
スモーカー	完成剧情模式1章5话“传说の始まり”
たしぎ	初期可用
ルッチ	完成剧情模式3章2话“海贼vsCP9”
マゼラン	在梦幻模式中通过麦哲伦站立的岛屿
シーザー	完成剧情模式最终章3话“パンクハザード”
ガープ	在梦幻模式中通过卡普站立的岛屿
ロー	初期可用
ドフラミンゴ	在梦幻模式中通过多佛朗明哥站立的岛屿
ミホーク	在梦幻模式中通过鹰眼站立的岛屿
バギー	完成剧情模式1章1话“VERSUS!!バギー海贼团”
クロコダイル	完成剧情模式4章2话“海底监狱インペルダウン”
モリア	在梦幻模式中通过莫利亚站立的岛屿
ハンコック	完成剧情模式4章4话“终战”
ジンベエ	完成剧情模式4章2话“海底监狱インペルダウン”
くま	在梦幻模式中通过熊站立的岛屿
エネル	在梦幻模式中通过艾尼路站立的岛屿
白ひげ	在梦幻模式中通过白胡子站立的岛屿
マルコ	完成剧情模式4章3话“顶上决战”
エース	在梦幻模式中通过艾斯站立的岛屿
ペローナ	完成剧情模式最终章1话“再出发の岛”
ティーチ	在梦幻模式中通过黑胡子站立的岛屿
シャンクス	在梦幻模式中通过香克斯站立的岛屿
シャンクス	在梦幻模式中通过香克斯站立的岛屿





服装解锁(注：★表示的是会为角色招式带来改变的服装)

角色名称	服装名称	解锁条件
ルフィ	エニエス・ロビー	完成剧情模式3章2话“海贼vsCP9”后在贝利商店以500000购买
	スリラーバーク	完成剧情模式3章4话“ゴースト岛の冒险”后在贝利商店以500000购买
	シャボンディ	完成剧情模式4章1话“シャボン舞う诸岛”后在贝利商店以500000购买
	インペルダウン	完成剧情模式4章2话“海底监狱インペルダウン”后在贝利商店以500000购买
	★新世界	完成剧情模式4章4话“终战”
	★鲤	初回特典解锁
ゾロ	ローグタウン	使用ゾロ完成剧情模式1章5话“传说は始まった”后获得稀有硬币，为ゾロ装备硬币后解锁
	シャボンディ	使用ゾロ完成剧情模式3章4话“ゴースト岛の冒险”后获得稀有硬币，为ゾロ装备硬币后解锁（烦恼凤攻击范围增加）
	★新世界	完成剧情模式最终章1话“再出发の岛”
ナミ	冬服	使用ナミ完成剧情模式2章2话“アルバーナ”后在贝利商店以500000购买
	W7	使用ナミ完成剧情模式2章4话“神の岛の冒险”后获得稀有硬币，为ナミ装备硬币后解锁（可以使用完成版的天候棒）
	★新世界	完成剧情模式最终章1话“再出发の岛”

TIPS 在与强敌战斗时，注意其身上发出的白色光芒，这时他发动强力反击技的先兆，使用×键的闪避撞击可以破解这种反击

角色名称	服装名称	解锁条件
ウソップ	エニエスロビー	使用ウソップ完成剧情模式2章4话“神の岛の冒险”后获得稀有硬币，为ウソップ装备硬币后解锁（招式略有改变）
	★新世界	完成剧情模式最终章1话“再出发の岛”
チョッパー	★新世界	完成剧情模式最终章1话“再出发の岛”
ロビン	ミスオールサンデー	完成剧情模式2章3话“一亿の男”后在贝利商店以500000购买
	★新世界	完成剧情模式最终章1话“再出发の岛”
フランキー	★新世界	完成剧情模式最终章1话“再出发の岛”
ブルック	★新世界	完成剧情模式最终章1话“再出发の岛”
スモーカー	新世界	完成剧情模式最终章2话“鱼人岛の冒险”
たしぎ	新世界	完成剧情模式最终章2话“鱼人岛の冒险”
ロー	新世界	完成剧情模式最终章2话“鱼人岛の冒险”
バギー	囚人服	完成剧情模式4章2话“海底监狱インペルダウン”后在贝利商店以500000购买
	マリンフォード	完成剧情模式4章4话“终战”后在贝利商店以500000购买
クロコダイル	マリンフォード	完成剧情模式4章4话“终战”后在贝利商店以500000购买
ティーチ	インペルダウン	使用ティーチ通过任意关卡后在贝利商店以500000购买
	★新世界/W能力	使用ティーチ通过红发香克斯站立的岛屿后获得稀有硬币，为ティーチ装备硬币后解锁
黄猿	新世界	使用黄猿通过任意关卡后在贝利商店以500000购买
青キジ	新世界	使用青キジ通过任意关卡后在贝利商店以500000购买
赤犬	新世界	使用赤犬通过任意关卡后在贝利商店以500000购买

硬币系统

本作的硬币系统对比前作可以说是大幅简化，再也没有了复杂的硬币等级以及硬币相性，玩家再也不用考虑硬币的排列组合，只需要在获得特定的硬币后，在选择角色界面选择“**コイン**使用”即可进行角色的强化。通过硬币强化，玩家可以打造大大超出当前等级能力的角色，因此是游戏内角色育成最为重要的系统。

基础数值强化

这一部分的强化使用的是普通“铜色硬币”，也就是硬币图鉴中的 1~65 号。具体为将任意强化选项所需的硬币放入一定个数即可，比如某角色的攻击力强化需要 5 个 1 号**ルフィ**硬币以及 5 个 2 号**ゾロ**硬币，那么只要各放入这两个种类的硬币 5 个即可提升这一阶段的等级。有时在升级时会出现由复数角色组成的硬币组合，比如要求是 15 个“巴洛克工作社”，那么玩家可以选择放入的是 Mr1、Mr2、Mr3 等任意符合条件的硬币。

角色能力强化

这一部分的强化需要用到的是稀有“金色硬币”，也就是硬币图鉴中的 66~241 号。利用稀有硬币的强化主要有 4 个作用，一是解锁角色的第二种必杀技，也就是长按○键消耗 2 条必杀槽的强力必杀，比如路飞的 3 档；二是解锁新的角色服装；三是解锁角色发动羁绊冲击时的特殊状态，比如路飞的 2 档，香吉士的恶魔风脚等；最后则是解锁角色的成长界限，将角色等级上限从原来的 50 提高至 100。

硬币收集相关

用于提高能力的铜色硬币，可以在剧情模式或是梦幻模式中通过与该硬币对应角色作为NPC 时一同战斗，或是在战斗中击败该硬币对应的敌人来获得，而某个角色作为同伴时，通过利用与该角色的羁绊系统获得越多的！数也可以刷到越多那个角色的硬币，总结起来就是找到该角色所在的关卡，就基本能刷到该角色的硬币，另外，设定的游戏难度越高，过关后获得的硬币数也会越多。

而用于解锁第二必杀技以及成长限界突破的金色硬币则珍贵得多，必须完成指定的条件才能获得，下面是所有稀有金色硬币的取得方法，而关于金色硬币的收集情况，可以在主菜单**ギャラリー**– 宝物图鉴 – **コイン**中查看。



编号	名称	取得方法
No.66	そげキング	使用ウソップ完成剧情模式3章2话“海贼vsCP9”
No.67	ビビ	剧情模式2章2话“决战はアルバーナ”传奇度70%达成
No.68	センゴク	剧情模式4章3话“顶上决战”传奇度80%达成
No.69	ゼフ	剧情模式1章3话“海贼舰队提督首领・クリーク”传奇度100%达成
No.70	Dr.くれは	剧情模式2章1话“ドクロと樱”传奇度100%达成
No.71	アイスバーグ	剧情模式3章1话“水の都ウォーターセブン”传奇度80%达成
No.72	ルッチ	剧情模式3章2话“海贼vsCP9”传奇度70%达成
No.73	スパンダム	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.74	レイリー	剧情模式4章1话“シャボン舞う诸岛の冒险”传奇度100%达成
No.75	クザン	通过梦幻模式后，通过击破强敌有一定几率获得
No.76	麦わら帽子	在梦幻模式“最後の岛”战绩综合评价S达成
No.77	和道一文字	剧情模式序章传奇度80%达成
No.78	雪走	剧情模式3章2话“海贼vsCP9”传奇度80%达成
No.79	三代鬼徹	使用ゾロ完成剧情模式1章5话：“传说は始まった”
No.80	秋水	使用ゾロ完成剧情模式3章4话“ゴースト岛の冒险”
No.81	天候棒	剧情模式2章1话“ドクロと樱”传奇度80%达成
No.82	完成版天候棒	使用ナミ完成剧情模式2章4话“神の岛の冒险”
No.83	银河パチンコ	剧情模式1章2话“海贼百计のクロ”传奇度80%达成
No.84	狙击手の证	剧情模式3章1话“『水の都』ウォーターセブン”传奇度70%达成
No.85	冲击贝	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得

编号	名称	取得方法
No.86	ランブルボール	使用チョッパー完成剧情模式3章2话“海贼vsCP9”
No.87	コーラビン	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.88	フィドル	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.89	ステッキ	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.90	サロメ	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.91	ビブルカード	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.92	ゴーイングメリー号	剧情模式1章2话“海贼百计のクロ”传奇度100%达成
No.93	サウザンドサニー号	剧情模式3章1话“『水の都』ウォーターセブン”传奇度100%达成
No.94	モビーディック号	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.95	ルフィマーク	ルフィ的同伴等级达到MAX
No.96	ゾロマーク	ゾロ的同伴等级达到MAX
No.97	ナミマーク	ナミ的同伴等级达到MAX
No.98	ウソップマーク	ウソップ的同伴等级达到MAX
No.99	サンジマーク	サンジ的同伴等级达到MAX
No.100	チョッパーマーク	チョッパー的同伴等级达到MAX
No.101	ロビンマーク	ロビン的同伴等级达到MAX
No.102	フランキーマーク	フランキー的同伴等级达到MAX
No.103	ブルックマーク	ブルック的同伴等级达到MAX
No.104	エースマーク	エース的同伴等级达到MAX
No.105	ハンコックマーク	ハンコック的同伴等级达到MAX

TIPS サンジ（香吉士）是不会攻击女性的，所以当女性作为敌人时，他的攻击无法造成伤害

编号	名称	取得方法
No.106	タイヨウ	タイヨウ的同伴等级达到MAX
No.107	白ひげマーク	白ひげ的同伴等级达到MAX
No.108	ドフラミンゴマーク	剧情模式最终章3话“パンクハザード”传奇度80%达成
No.109	モリアマーク	剧情模式3章4话“ゴースト岛の冒险”传奇度80%达成
No.110	黑ひげマーク	黑ひげ的同伴等级达到MAX
No.111	バギーマーク	バギー的同伴等级达到MAX
No.112	ゼフマーク	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.113	アーロンマーク	剧情模式1章4话“アーロンパーク”传奇度80%达成
No.114	ワポルマーク	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.115	バロックワークスマーク	剧情模式2章2话“决战はアルバーナ”传奇度80%达成
No.116	イワンコフマーク	イワンコフ的同伴等级达到MAX
No.117	マルコマーク	マルコ的同伴等级达到MAX
No.118	サボマーク	サボ的同伴等级达到MAX
No.119	ガレーラカンパニー	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.120	海军	剧情模式1章5话“传说は始まった”传奇度100%达成
No.121	世界政府	剧情模式2章3话“一亿の男”传奇度100%达成
No.122	インペルダウン	剧情模式4章2话“海底监狱インペルダウン”传奇度100%达成
No.123	X	剧情模式2章2话“决战はアルバーナ”传奇度100%达成
No.124	D	剧情模式4章4话“终战”传奇度100%达成
No.125	海贼无双	剧情模式最终章4话“激震のドレスローザ”传奇度100%达成
No.126	新世界ルフィマーク	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.127	新世界ゾロマーク	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.128	新世界ナミマーク	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.129	新世界ウソップマーク	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.130	新世界サンジマーク	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.131	新世界チョッパーマーク	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.132	新世界ロビンマーク	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.133	新世界フランキーマーク	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.134	新世界ブルックマーク	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.135	シャンクスマーク	シャンクス的同伴等级达到MAX
No.136	ロジャーマーク	剧情模式4章3话“顶上决战”传奇度100%达成
No.137	ローマーク	ロー的同伴等级达到MAX
No.138	G-5マーク	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.139	方舟マクシム	剧情模式2章4话“神の岛の冒险”传奇度100%达成
No.140	海军军舰	剧情模式3章3话“爱の拳”传奇度100%达成
No.141	黑刀・夜	ミホーク的同伴等级达到MAX
No.142	フランキー将军	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.143	チョッパー帽子	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.144	魔法の天候棒	剧情模式最终章2话“鱼人岛の冒险”传奇度80%达成
No.145	黑カブト	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.146	エレキギター	剧情模式最终章1话“再出发の岛”传奇度80%达成
No.147	新世界ログポース	剧情模式最终章1话“再出发の岛”传奇度100%达成
No.148	ネガティブホロウ	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.149	クマシー	クマシー的同伴等级达到MAX
No.150	巨大炮弹	ガープ的同伴等级达到MAX
No.151	毒钩爪	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.152	のの样棒	エネル的同伴等级达到MAX
No.153	ベリー	剧情模式1章4话“アーロンパーク”传奇度100%达成
No.154	七尺十手	スモーカー的同伴等级达到MAX
No.155	バギー玉	剧情模式1章1话“VERSUS!!バギー海贼团”传奇度100%达成
No.156	チェリーパイ	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.157	历史の本文	剧情模式3章2话“海贼vsCP9”传奇度100%达成
No.158	ゴールデン电传虫	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.159	ジンベエ鲛	剧情模式最终章2话“鱼人岛の冒险”传奇度100%达成
No.160	海军マント	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.161	恶魔の实	剧情模式序章1话“ROMANCE DAWN”传奇度100%达成
No.162	カブト	使用ウソップ完成剧情模式2章4话“神の岛の冒险”
No.163	七武海	在梦幻模式中通过75%的岛屿
No.164	霸王色の霸气	在梦幻模式中所有岛屿获得S级评价
No.165	武装色の霸气	在梦幻模式的任意岛屿战斗中获得！数达到2400个
No.166	见闻色の霸气	在梦幻模式的任意岛屿战斗中击杀3600名敌人
No.167	绝对的正义	剧情模式4章4话“终战”传奇度80%达成
No.168	ダラけきった正义	クザン的同伴等级达到MAX
No.169	どっちつかずの正义	黄猿的同伴等级达到MAX
No.170	暗の正义	ルッチ的同伴等级达到MAX
No.171	革命军	在梦幻模式中通过75%的岛屿
No.172	四皇	在梦幻模式中通过最后的岛屿“最后の岛”
No.173	游蛇	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.174	スリラーバーグ	剧情模式3章4话“ゴースト岛の冒险”传奇度100%达成
No.175	ゴーストプリンセス	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.176	パンクハザード	剧情模式最终章3话“パンクハザード”传奇度100%达成
No.177	M	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.178	棺船	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.179	ミホークの小刀	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.180	千两道化	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.181	くまの本	くま的同伴等级达到MAX
No.182	スカイピア	剧情模式2章4话“神の岛の冒险”传奇度80%达成
No.183	限りない大地	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.184	不死鸟	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得

编号	名称	取得方法
No.185	キャンディ	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.186	シルクハット	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.187	四怪人	在梦幻模式中通过25%的岛屿
No.188	所长コート	マゼラン的同伴等级达到MAX
No.189	杯	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.190	レッドフォース号	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.191	时雨	たしぎ的同伴等级达到MAX
No.192	ハットリ	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.193	インペルダウン电传虫	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.194	テンションホルモン	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.195	超新星	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.196	この世の地狱	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.197	オカマ王	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.198	シノクニ	シーザー的同伴等级达到MAX
No.199	龙の爪	剧情模式最终章4话“激震のドレスローザ”传奇度80%达成
No.200	ルッチの证	使用ルフィ完成剧情模式3章2话“海贼vsCP9”
No.201	カクの证	使用ゾロ完成剧情模式3章2话“海贼vsCP9”
No.202	ジャブラの证	使用サンジ完成剧情模式3章2话“海贼vsCP9”
No.203	フランキーの证	使用ロビン完成剧情模式3章3话“爱の拳”
No.204	ヴェルゴの证	使用ロー完成剧情模式最终章3话“パンクハザード”
No.205	モネの证	使用たしぎ完成剧情模式最终章3话“パンクハザード”
No.206	ブルーノの证	使用ルフィ完成剧情模式3章1话“『水の都』ウォーターセブン”
No.207	白ひげの证	使用ティーチ通过梦幻模式红发シャンクス站立的岛屿“伟大なる海贼”
No.208	海贼狩りのゾロ	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.209	泥棒猫ナミ	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.210	ゴッドウソップ	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.211	黑足のサンジ	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.212	わたあめ大好きチョッパー	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.213	恶魔の子ニコ・ロビン	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.214	铁人フランキー	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.215	ソウルキング	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.216	魂の丧剑	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.217	火拳のエース	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.218	海贼女帝ボア・ハンコック	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.219	海侠のジンベエ	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.220	白ひげニューゲート	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.221	鹰の目ミホーク	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.222	神・エネル	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.223	白猎のスモーカー	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.224	赤发のシャンクス	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.225	黑ひげティーチ	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.226	海军大将	在梦幻模式中击破所有岛上站立的强敌
No.227	ゲンコツのガープ	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.228	死の外科医	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.229	ボルサリーノ	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.230	サカズキ	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.231	イッショウ	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.232	生命归还	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.233	ニューカマー	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得
No.234	正义の门	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.235	革命军参谋总长サボ	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.236	サー・クロコダイル	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.237	麦わらのルフィ	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.238	人间兵器	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.239	天夜叉	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.240	他力本愿	在梦幻模式中击破强敌有一定几率获得
No.241	影の集合地	在梦幻模式中击破赏金首有一定几率获得



TIPS 游戏中所有可以用L2键锁定的对手，只要不是海贼队长之流的杂兵，都是游戏中的“强敌”

强化技能系统（スキル）

与前作一样，本作也存在强化技能的概念，但是本作的强化技能与硬币系统完全分离，成为了一个独立的系统。游戏中登场的每一名角色都有数目不等的强化技能，要获得强化技能，首先要获得该角色的技能海报（**スキルポスター**），可操作角色在解锁后就能获得他的技能海报，而不可操作角色通过在出现该角色的战斗中击倒该角色一次就能获得他的技能海报。在获得技能海报后，只要完成技能海报上的条件就能解锁该角色的强化技能。在解锁强化技能后，在战前界面的战斗准备－**スキルセット**可以装备已解锁的技能，需要注意的是装备技能需要占据技能槽，不同的技能所要消耗的技能槽数目也不相同，而每一名角色都可以通过硬币强化来将技能槽的上限提高到6。



角色海报一览

关于角色海报，有以下几点必须了解：

1. 每名角色的角色海报拥有的技能只能从上到下依次解锁。

2. 拥有等级的同名技能（+,++）以“无印”－“+”－“++”的顺序逐步强化，比如**たしぎ**、**サンジ**、**パシフィスタ**分别拥有技能**ヒーローの力**，**ヒーローの力**＋，**ヒーローの力**＋＋，玩家必须依次解锁相关角色的低级技能，才能继续完成高级技能的解锁。

3. 拥有同名强化技能的角色的等级高低并非固定，只与获得角色海报的先后以及解锁技能的阶段有关，比如2中关于**ヒーローの力**的例子，在这3位拥有该技能的角色中，他们技能的无印、“+”以及“++”的所属并不固定，因此下表会会给出所有阶段的解锁条件供各位参考。

4. 为了方便更加多的玩家，下表关于杀敌数、“！”获得数这2个数据使用的是PS3版为标准，这些数据PS4版为1.2倍，PSV版为0.5倍，烦请非PS3版的读者自行计算。其他数据则不变。

角色海报	技能名	习得条件	习得	+	++
ルフィ	海贼同盟	使用ルフィ在1场战斗中获得○个！数	300	1700	2000
	船长の心得	使用ルフィ在1场战斗中击破○人以上	500	2500	–
	船长の心得	使用ルフィ在1场战斗中击破○人以上	–	2500	3000
ゾロ	战斗员の心得	使用ゾロ累计击破强敌○人	1	5	–
	战斗员の心得	使用ゾロ累计击破强敌○人	–	5	15
	实体を捉える力	ゾロ的同伴等级达到MAX	–	–	–
ナミ	泥棒猫	在一场战斗中与ナミ发动羁绊必杀技○次以上	1	4	
	泥棒猫	在一场战斗中与ナミ发动羁绊必杀技○次以上	–	4	5
	航海士の心得	ナミ的同伴等级达到MAX	–	–	–
ウソップ	集中力	使用ウソップ在1场战斗中击破○○人以上	500	2500	3000
	狙击手の心得	ウソップ的同伴等级达到○级	2	4	
	狙击手の心得	ウソップ的同伴等级达到○级		4	MAX
サンジ	ヒーローの力	[习得]使用サンジ在一场战斗中击破500人以上 [+]在一场战斗中与サンジ发动羁绊必杀技4次以上 [++]在一场战斗中与サンジ发动羁绊必杀技5次以上			
	スタイリッシュ	サンジ的同伴等级达到○级	2	4	MAX
	コックの心得	使用サンジ在一场战斗中获得！数2000个以上			
チョッパー	つまみ食い	在一场战斗中与チョッパー发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
	船医の心得	チョッパー的同伴等级达到○级	2	4	–
	船医の心得	チョッパー的同伴等级达到○级		4	MAX
ロビン	特殊技强化	在一场战斗中与ロビン发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
	奥义	累计击破作为敌人的ロビン○次	1	7	10
	考古学者の心得	ロビン的同伴等级达到MAX			
フランキー	肉を身体に	在一场战斗中与フランキー发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
	ハイテンション	[习得]使用弗兰奇累计击破强敌○人 [+][++]フランキー的同伴等级达到○级	1	4	MAX
	船大工の心得	使用フランキー在一场战斗中获得！数2000个以上			
ブルック	ソウルレクイエム	ブルック的同伴等级达到2			
	音乐家の心得	ブルック的同伴等级达到MAX			
バギー	起死回生の身体	在一场战斗中与バギー发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
	リーダーの身体	バギー的同伴等级达到○级	2	4	MAX
ミホーク	△△□コンボ强化	ミホーク的同伴等级达到2			
	△△□コンボ强化	ミホーク的同伴等级达到4			
	△△□コンボ强化	ミホーク的同伴等级达到MAX			
スモーカー	白猎	スモーカー的同伴等级达到2			
	白猎	スモーカー的同伴等级达到4			
	白猎	スモーカー的同伴等级达到MAX			
たしぎ	ヒーローの力	[习得]使用たしぎ在一场战斗中击破500人以上 [+]在一场战斗中与たしぎ发动羁绊必杀技4次以上 [++]在一场战斗中与たしぎ发动羁绊必杀技5次以上			
	见切り	たしぎ的同伴等级达到MAX			
クロコダイル	砂の能力の真髓	クロコダイル的同伴等级达到2			
	砂の能力の真髓	クロコダイル的同伴等级达到4			
	砂の能力の真髓	クロコダイル的同伴等级达到MAX			
エネル	ミスディレクション	使用エネル在一场战斗中获得！数1000个以上			
	心纲	エネル的同伴等级达到MAX			
ルッチ	クイックチャージ	累计击破作为敌人的ルッチ○次	1	7	10
	スタイリッシュ	ルッチ的同伴等级达到○级	2	4	MAX
ガープ	□□△コンボ强化	ガープ的同伴等级达到2			
	□□△コンボ强化	ガープ的同伴等级达到4			
	□□△コンボ强化	ガープ的同伴等级达到MAX			
ペローナ	毒舌	ペローナ的同伴等级达到2			
	サディスト	ペローナ的同伴等级达到MAX			
モリア	影の支配者	モリア的同伴等级达到2			
	他力本愿	モリア的同伴等级达到MAX			

くま	□△コンボ强化	在一场战斗中与くま发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
	顽强	くま的同伴等级达到○级	2	4	MAX
ロー	海贼同盟	使用ロー在1场战斗中获得○个！数	300	1700	–
	海贼同盟	使用ロー在1场战斗中获得○个！数		1700	2000
	船医の心得	ロー的同伴等级达到○级	2	4	MAX
ジンベエ	集中力	使用ジンベエ在1场战斗中击破○人以上	500	2500	3000
	战斗员の心得	使用ジンベエ累计击破强敌○人	1	5	15
イワンコフ	ハイテンション	[习得]使用イワンコフ累计击破强敌1人以上 [+]イワンコフ的同伴等级达到4 [++]イワンコフ的同伴等级达到MAX			
	颜面成长ホルモン	イワンコフ的同伴等级达到MAX			
マゼラン	猛毒	マゼラン的同伴等级达到2			
	威压	マゼラン的同伴等级达到MAX			
ハンコック	ゴルゴンの目	ハンコック的同伴等级达到2			
	ゴルゴンの目	ハンコック的同伴等级达到4			
	ゴルゴンの目	ハンコック的同伴等级达到MAX			
マルコ	□△コンボ强化	在一场战斗中与マルコ发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
	空中战の知识	マルコ的同伴等级达到○级	2	4	MAX
エース	战场のカリスマ	使用エース在1场战斗中获得○个！数	300	1700	2000
	ハイテンション	[习得]使用エース累计击破强敌1人 [+]エース的同伴等级达到4 [++]エース的同伴等级达到MAX			
	□□□□△强化	使用白エース累计击破○名敌人	1000	4000	6000
白ひげ	□□□□△强化	使用白ひげ累计击破○名敌人	1000	4000	
	□□□□△强化	使用白ひげ累计击破○名敌人		4000	6000
	健康第一	白ひげ的同伴等级达到MAX			
黄猿	△□コンボ强化	黄猿的同伴等级达到2			
	△□コンボ强化	黄猿的同伴等级达到4			
	△□コンボ强化	黄猿的同伴等级达到MAX			
赤犬	□□□△コンボ强化	赤犬的同伴等级达到2			
	□□□△コンボ强化	赤犬的同伴等级达到4			
	□□□△コンボ强化	赤犬的同伴等级达到MAX			
ティーチ	□□□□□强化	ティーチ的同伴等级达到2			
	□□□□□强化	ティーチ的同伴等级达到4			
	□□□□□强化	ティーチ的同伴等级达到MAX			
青キジ	アイスクラッシュ	青キジ的同伴等级达到2			
	アイスクラッシュ	青キジ的同伴等级达到4			
	アイスクラッシュ	青キジ的同伴等级达到MAX			
シーザー	公开实验	シーザー的同伴等级达到2			
	公开实验	シーザー的同伴等级达到4			
	公开实验	シーザー的同伴等级达到MAX			
藤虎	△△△コンボ强化	藤虎的同伴等级达到2			
	△△△コンボ强化	藤虎的同伴等级达到4			
	△△△コンボ强化	藤虎的同伴等级达到MAX			
サボ	集中力	使用サボ在一场战斗中击破○人以上	500	2500	3000
	战场のカリスマ	使用サボ在1场战斗中获得○个！数	300	1700	2000
	スタイリッシュ	サボ的同伴等级达到○级	2	4	MAX
ドフラミンゴ	血の掟	ドフラミンゴ的同伴等级达到2			
	ファミリーの绊	ドフラミンゴ的同伴等级达到MAX			
シャンクス	船长の心得	使用シャンクス在一场战斗中击破○人以上	500	2500	3000
	战场のカリスマ	使用シャンクス在1场战斗中获得○个！数	300	1700	2000
	霸王の力	シャンクス的同伴等级达到MAX			
モーガン	ピンポイント	在一场战斗中与モーガン发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
	リーダーシップ	モーガン的同伴等级达到○级	2	4	MAX
アルビダ	泥棒猫	在一场战斗中与アルビダ发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
	リーダーの力	アルビダ的同伴等级达到○级	2	4	MAX
クロ	急所攻击	累计击破作为敌人的クロ○次	1	7	10
	特殊技强化	在一场战斗中与クロ发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
クリーク	ヒーローの身体	累计击破作为敌人的クリーク○次	1	7	10
	追い打ち	在一场战斗中与クリーク发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
アーロン	急所攻击	累计击破作为敌人的アーロン○次	1	7	10
	リーダーシップ	アーロン的同伴等级达到○级	2	4	MAX
はっちゃん	肉を力に	累计击破作为敌人的はっちゃん○次	1	7	10
	つまみ食い	在一场战斗中与はっちゃん发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
ワポル	ヒーローの身体	累计击破作为敌人的ワポル○次	1	7	10
	リーダーの身体	ワポル的同伴等级达到○级	2	4	MAX
ラパーン	リーダーの力	ラパーン的同伴等级达到○级	2	4	MAX
Mr.1	特殊技强化	在一场战斗中与Mr.1发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
	リーダーシップ	Mr.1的同伴等级达到○级	2	4	MAX
Mr.2	刚力	累计击破作为敌人的Mr.2○次	1	7	10
	顽强	Mr.2的同伴等级达到○级	2	4	MAX
Mr.3	リーダーの力	Mr.3的同伴等级达到○级	2	4	MAX
	急所攻击	累计击破作为敌人的Mr.3○次	1	7	10
ベラミー	クイックチャージ	累计击破作为敌人的ベラミー○次	1	7	10
	ピンポイント	在一场战斗中与ベラミー发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
ワイパー	空中战の知识	ワイパー的同伴等级达到○级	2	4	
	空中战の知识	ワイパー的同伴等级达到○级		4	MAX
カク	ヒーローの身体	累计击破作为敌人的カク○次	1	7	10
	狙击手の心得	カク的同伴等级达到○级	2	4	MAX

ジャブラ	起死回生の身体	在一场战斗中与ジャブラ发动羁绊必杀技○次以上上	1	4	5
	リーダーの身体	ジャブラ的同伴等级达到○级	2	4	MAX
ブルーノ	起死回生の力	累计击破作为敌人的ブルーノ○次	1	7	10
	顽强	ブルーノ的同伴等级达到○级	2	4	MAX
コビー	奥义	累计击破作为敌人的コビー○次	1	7	10
	□△コンボ强化	在一场战斗中与コビー发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
战桃丸	刚力	累计击破作为敌人的战桃丸○次	1	7	10
	肉を身体に	在一场战斗中与战桃丸发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
パシフィスタ	ヒーローの力	[+]在一场战斗中与パシフィスタ发动羁绊必杀技4次以上 [++]在一场战斗中与パシフィスタ发动羁绊必杀技5次以上			
ミノタウロス	刚力	累计击破作为敌人的ミノタウロス○次	1	7	10
	血统因子	ミノタウロス的同伴等级达到○级	2	4	MAX
ハンニャバル	起死回生の力	累计击破作为敌人的ハンニャバル○次	1	7	10
	ピンポイント	在一场战斗中与ハンニャバル发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
ジョズ	肉を力に	累计击破作为敌人的ジョズ○次	1	7	10
	起死回生の身体	在一场战斗中与ジョズ发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
ビスタ	起死回生の力	累计击破作为敌人的ビスタ○次	1	7	10
	つまみ食い	在一场战斗中与ビスタ发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
ホーディ	奥义	累计击破作为敌人的ホーディ○次	1	7	10
	追い打ち	在一场战斗中与ホーディ发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
ヴェルゴ	クイックチャージ	累计击破作为敌人的ヴェルゴ○次	1	7	10
	追い打ち	在一场战斗中与ヴェルゴ发动羁绊必杀技○次以上	1	4	5
モネ	血统因子	モネ的同伴等级达到2			
	血统因子	モネ的同伴等级达到4			
バージェス	肉を力に	累计击破作为敌人的バージェス○次	1	7	10
	肉を身体に	在一场战斗中与一ジェス动羁绊必杀技○次以上	1	4	5

技能效果一览

通用技能	
□□□□□コンボ强化	□□□□□技强化
□△コンボ强化	□△技强化
□□△コンボ强化	□□△技强化
□□□△コンボ强化	□□□△技强化
□□□□△コンボ强化	□□□□△技强化
△△△コンボの强化	△△△技强化
△□コンボ强化	△□技强化
△△□コンボ强化	△△□技强化
特殊技强化（+,++）	R1技强化
ハイテンション（+,++）	羁绊冲击持续过程中伤害增加
奥义（+,++）	造成会心一击时必杀技槽增加
刚力（+,++）	更容易将敌人击至气绝
空中战の知识（+）	对空中敌人伤害增加
狙击手の心得（+,++）	对远距离敌人伤害增加
追い讨ち（+,++）	对气绝状态的敌人伤害增加
肉の力に（+,++）	根据取得“巨大肉”“水水肉バーベQ”等恢复道具的数量，攻击力增加
肉を体に（+,++）	根据取得“巨大肉”“水水肉バーベQ”等恢复道具的数量，防御力增加
リーダーの力（+,++）	根据战斗中占领据点的多少，攻击力增加
ヒーローの力（+,++）	每击杀500名敌人时攻击力增加
起死回生の力（+,++）	根据体力的减少量增加攻击力
健康第一	不会陷入异常状态
顽强（+,++）	更难被敌人击至硬直
航海士の心得	回避的无敌时间增长
リーダーの身体（+,++）	根据战斗中占领据点的多少，防御力增加
ヒーローの身体（+,++）	每击杀500名敌人时防御力增加
起死回生の身体（+,++）	根据体力的减少量增加防御力
コックの心得	回复道具效果提升
海贼同盟（+,++）	羁绊攻击伤害提高
急所攻击（+,++）	使敌人陷入气绝状态时，气绝时间变长
船大工の心得	一击即可破坏盾兵的盾牌
クイックチャージ（+,++）	蓄力攻击的蓄力时间缩短
ピンポイント（+）	利用敌人的弱点属性攻击时伤害增加
リーダーシップ	更加容易压制敌人的据点
实态を捉える力	攻击可以直接击中自然系（ロギア系）的敌人
战斗员の心得（+,++）	必杀技的伤害增加
つまみ食い（+,++）	杂兵有一定几率掉落恢复道具
スタイリッシュ（+,++）	羁绊冲击持续时间延长
考古学者の心得	羁绊槽全满时获得恢复道具效果
集中力（+,++）	必杀技槽更加容易积蓄
船长の心得（+,++）	必杀技槽自动随时间恢复
威压	更加容易将敌人击至硬直状态
船医の心得（+,++）	体力槽随时间自动恢复
战场のカリスマ（+,++）	羁绊槽更加容易积蓄
ミスディレクション	敌人震惊标志持续的时间延长
泥棒猫（+）	获得金钱的数量增加
见切り	不再受到弱点属性的影响
血のおきて	对队友进行救援时羁绊槽增加

ファミリーの绊	对队友进行救援时恢复一定体力
角色专用技能	
アイスクラッシュ	对冻结状态的敌人伤害增加（青キジ专用）
音乐家の心得	在受到攻击时アンガルド状态更难解除（ブルック专用）
影の支配者	对影箱状态的敌人伤害增加（モリア专用）
颜面成长ホルモン	颜面巨大化状态的持续时间增加（イワンコフ专用）
公开实验（+,++）	对中毒状态的敌人伤害增加（マゼラン、シーザー专用）
コンゴルの目（+,++）	对石化状态的敌人伤害增加（ハンコック专用）
砂の能力の真髄	带有体力吸收效果的招式吸收量增加（クロコダイル专用）
サディスト	对消极状态的敌人伤害增加（ペローナ专用）
ソウルレイクエム	对睡眠状态的敌人伤害增加（ブルック专用）
他力本愿	影槽更加容易积蓄（モリア专用）
毒舌	更加容易让敌人陷入消极状态（ペローナ专用）
霸王色の力	加强霸王色霸气（シャンクス专用）
白猎	对被烟雾缠绕的敌人伤害增加（スモーカー专用）
心纲	雷槽更加容易积蓄（エネル专用）
猛毒	敌人中毒时受到的毒伤害提高（マゼラン、シーザー专用）



剧情模式攻略

在正式进行剧情模式前，首先来了解一下关于剧情模式中的一些关键设定

宝藏事件（トレジャーイベント）

宝藏事件是剧情模式中每一关都有的隐藏事件，玩家可以在选定关卡前在菜单中确认宝藏事件的条件，在战斗进行到一定的程度或是满足一定条件后，地图上会出现一些红色的问号，这些问号就是宝藏事件发生的标志，完成后会触发一段剧情。总的来说宝藏事件对过关没有什么太大的影响，其关乎着的主要是传奇度 100% 挑战的完成。

值得一提的是，不少宝藏事件需要用特定角色来完成，但在完成这些宝藏事件后并不需要用该角色打到过关，即使在完成后马上退出游戏重新选关，也算作宝藏事件已经完成，这样一来就可以节省大量的时间，但是要获得传说度相关的拼图，必须过关并进入结算画面，因此这种方法适用于一些不必过关就能取得的宝藏事件。





S 级评价相关

游戏中过关评价的指标有 3 个，它们分别是杀敌数、过关时间以及获得！数，虽然根据关卡的不同 S 级评价的标准会有一定的差异，但总的来说都在一定值以内浮动，总的来说除了第一章前几个任务外，中篇之后基本上以杀敌 3000 人、获得！数 1500、18~25 分钟过关就能取得各项的 S 评价，其中过关时间是浮动较大的一项，具体根据关卡而定。

特别需要注意的是，剧情模式的 S 级评价必须用“普通”以上的难度来进行游戏，“やさしい（简单）”是无法获得 S 级评价的。

传奇度（レジェン度）

传奇度是存在于剧情模式的一个挑战指标，剧情模式每一话都有 9 个传奇度指标，但实际上这 9 个传奇度指标中的 7 个都是共通的，只有 2 个是根据关卡而有所不同，完成传奇度指标后不仅可以可以获得大量的硬币，而且还关乎奖杯的取得。

剧情模式传奇度指标

传奇度	完成条件
1	任意难度过关
2	杀敌数S评价过关
3	获得！数S评价过关
4	过关时间S评价过关
5	综合评价S评价过关
6	达成所有宝藏事件（トレジャーイベント）
7	“難しい”难度过关
8	使用羁绊必杀技击倒敌方总大将（关底BOSS）过关。
9	完成关卡固有任务

传奇度 100% 攻略

综上所述，要达成剧情模式关卡传奇度 100% 的 9 个条件中，有 7 个条件都是基本共通的，因此在攻略中只会给出“宝藏事件”以及“关卡固有任务”等 2 个关键点的说明。



序章“ROMANCE DAWN”

宝藏事件 1：在海兵队长接近ナミ前将其击倒

在流程中夺回刀后进行到任务“制限时间以内にゾロへ刀を届けろ！”时，ナミ会出现在地图的右下角，同时东北角会出现红色问号标记的海兵往ナミ方向前进，只要在其接触ナミ之前将其击倒即可完成。

宝藏事件 2：破坏所有的モ－ガン石像

在流程进行到任务“海兵队长を倒し、モーガンの元へ向かえ！”时会触发红色问号，在问号标记位置的建筑内有多个モ－ガン的石像，将这些石像全部破坏即可完成。

关卡固有任务：获得！数 600 个

本关在救出ゾロ后才能使用羁绊攻击，只要在击倒モーガン前累计取得 600 个！数即可，刷！数比较好的地方就是触发宝藏事件 2、放置有モーガン石像的建筑内。

第 1 章第 1 话“VERSUS!! バギー海贼团”

宝藏事件 1：使用ゾロ在几乎无伤的情况下压制据点

使用ゾロ作为操作角色，在击倒一开始的海贼队长后，在几乎不受伤的情况下将目标的 2 个据点占领即可完成。

宝藏事件 2：使用ルフィ在不让同伴陷入危机状态的情况下击倒バギ—

使用ルフィ作为操作角色，在任务进行到“バギーたちをぶっ飞ばせ！”时，一开始被击倒的アルビダ会从地图南侧再次出现，将她再次击倒后会在ゾロ以及ナミ两位同伴身上出现问号标记，只要保证在击倒バギ—前两人不被敌人击至将近败走的危机状态，那么在与バギ—战斗的过程中就能完成。

关卡固有任务：在村人不败走的情况下过关

所谓的村人实际上就是玩家在压制据点过程中解救的村民，只要在战斗中时刻注意几个据点是否有大批敌人入侵，并在村民陷入败走危机时及时出手相助，那么基本可以保证村民不死亡完成这个条件。

第 1 章第 2 话“海贼 百计のクロ”

宝藏事件 1：使ウソップ的作战成功

ウソップ的作战是指，在关卡初期击倒 2 名海贼队长后，这时ウソップ会前往地图的西侧架设一个路障，随后任务会进入“敌ナワバリを制压し、海贼队长の进军を止めよ！”阶段，同时ウソップ会回到基地的 3 处入口再次架设路障，玩家需要做的就是保证他架设的所有 4 个路障不被手持炸弹的工作兵破坏，由于工作兵是被海贼队长召唤出来的，因此压制据点的进程可以稍稍慢下来，反倒是需要迅速击杀靠近这些路障的海贼队长以保证路障的完好。只要保证所有 4 个路障不被破坏，在一定时间后就会触发完成的剧情。



实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

海贼无双3

宝藏事件 2：ウソップ与クロ交战

在初期压制敌人 3 处据点的其中 2 个后，**クロ**会首次出现，这时就会触发这个事件，地图上 2 个问号标记分别代表**ウソップ**以及**クロ**，只要放任**クロ**让其到达南侧的基地与**ウソップ**相遇即可完成。

关卡固有任务：在村人不败走的情况下过关

村人本关所在的位置是一直都会受到敌人进攻的南侧基地，只要在及时扫清基地周边的敌人，村人就基本不会有什么危险。

第 1 章第 3 话“海贼舰队提督 首领・クリーク”

宝藏事件 1：阻止クリーク最初的突击

在关卡开始后不久，クリーク就会从南侧向西侧的几个据点发起进攻，只要迅速将其击退即可。

宝藏事件 2：击败ミホーク

在任务阶段“クリークを追いかけぶっ飞ばせ！”时，战场上会开始投掷毒气弹，这时地图右下方会出现鹰眼ミホーク的踪影，前往该处将他击破即可，但他的实力明显强于一般敌人。

宝藏事件 3：在没有一个据点被占领的情况下开始サンジ的作战

这个宝藏事件需要操作除サンジ外的角色来完成，在关卡开始时 3 个我方的据点都会有问号标记，保证这些据点没有一个被攻陷，在任务阶段“クリークを追いかけぶっ飞ばせ！”时，玩家需要前往右上角追击クリーク，这时就会触发剧情“サンジの恩”并完成这个宝藏事件。



关卡固有任务：击败ミホーク

这个关卡固有任务与宝藏事件 2 的条件相同，只要击败出现的鹰眼即可。

第 1 章第 4 话“アーロンパーク”

宝藏事件 1：使用サンジ完成最初的作战

选用**サンジ**开始本关，开始后不远处就会出现 3 名鱼人队长，将他们悉数击倒就能完成。



宝藏事件 2：保证所有村人生还

要完成这个宝藏事件，首先玩家需要在军团情报中掌握所有 4 名村人的位置，在战斗过程中一旦看到有敌人进攻村人的迹象就优先前往处理，如果在完成第 4 个任务阶段“敌**ナワバリを制圧し**、味方**を援护せよ**！”后所有村人都生还的话，那么就能完成这个事件。

宝藏事件 4：在草帽海贼团没有一人败走的情况下击倒アーロン

草帽海贼团是指**ルフィ**、**ゾロ**、**ウソップ**、**サンジ**、**ナミ**等 5 人，只要这些人之中没有一人败走，那么在击倒**アーロン**后就能完成。

关卡固有任务：在村人不败走的情况下过关

这个固有任务实际上就是宝藏事件 2 的升级版，其要求所有村人直到过关为止全员生还，因此玩家需要格外注意村人周围是否有敌人的进攻。

第 1 章第 5 话“传说は始まった”

宝藏事件 1：使用ゾロ与たしぎ交战

在关卡的一开始，玩家的任务是击倒 5 名海兵队长，在逐一击破的期间たしぎ会参战，只要玩家操作的是ゾロ，与たしぎ进行战斗就能完成事件。

宝藏事件 2：使用ルフィ与アルビダ交战

在第 3 个任务阶段“ローグタウン港へ向かう味方を援护せよ！”中，小丑バギー海贼团会乱入战场，而位于地图南侧的アルビダ则将サンジ吸引住，流程中アルビダ是必须击破的，而完成这个宝藏事件的要求就是操作ルフィ来完成。

宝藏事件 3：提前破坏避雷针，妨碍バギー的行军

在第 3 个任务阶段“ローグタウン港へ向かう味方を援护せよ！”中，地图中央部会出现 3 个感叹号，这些感叹号对应的是 3 个避雷针，攻击这些避雷针可以将其破坏，将他们全部提前破坏的话，那么在任务的后半段左下角的バギー一行军开始时，他会因落雷而必须绕道，同时完成这个宝藏事件。

关卡固有任务：使用羁绊必杀技击倒たしぎ

たしぎ在本关中一共会出现 2 次，一次是关卡开始时，另一次是全员在北侧的梅里号集合后，这个固有任务要求用羁绊必杀技完成击破的最后一击即可，需要提醒各位的是，笔者是在其第 2 次出现时使用羁绊必杀技击倒来完成的，因此不确定其第一次出现时是否也能完成。

第 2 章第 1 话“ドクロと樱”

宝藏事件 1：使用ルフィ在一定时间内与ワポル交战

ワポル在关卡的一开始就被标记上问号，但是通往**ワポル**所在地的路上被多个据点所阻隔，因此无法直接到达其所在，要想完成这个宝藏事件，可以借助宝藏事件 2 来一并完成，具体参看宝藏事件 2 的说明。



宝藏事件2：保护所有3只ラパーン

ラパーン就是战场中出现的巨大白色兔兽，在关卡初期击倒6名海贼队长后，一只ラパーン会作为第三方势力在地图中央出现，迅速前往该处将其击倒后，在接下来的任务阶段“ワポルを倒して炮击を止めよ!”中3只ラパーン会作为我方势力出现，由于ラパーン出现的位置有大量的敌人，因此需要优先保证其生存，在看到“苦战”、“败走危机”时请快速救援，否则他们很容易被秒杀。

在ラパーン出现一段时间后，会触发ラパーン指出捷径的剧情，这样在地图西侧的小路可以绕过一个据点直接来到左下方，利用这个捷径可以快速到达ワポル所在地，以此完成宝藏事件1。在第一次击倒ワポル后，会进入下一个任务阶段“敌ナワバリを夺ってワポルを追い诘めろ!”，这时如果3只兔兽仍然生还，那么就能完成这个事件。

关卡固有任务：在村人不败走的情况下过关

本关这个固有任务达成起来并不难，原因在于本关的5个村人军团的站位都十分集中，因此就算陷入危机都能一次性全部救援，惟一需要注意的就只有不时打开菜单留意村人军团的情况。

第2章第2话“决战はアルバーナ”

宝藏事件1:击倒スモーカー

在关卡开始后击倒几名海贼队长，随后たしぎ会在左下角以第3方身份参战，随即スモーカー也会出现在地图的右下角，只要在其出现后优先将其击倒即可，需要注意的是必须先击倒スモーカー再去对付たしぎ以及MR.3，否则スモーカー会马上撤退。

宝藏事件2：在一定时间内击倒ロビン

当开始时击倒6名海贼队长、MR.3以及たしぎ后，任务阶段会进入“敌ナワバリを制圧し、アルバーナを救援せよ!”，只要击倒西侧/东侧的MR.1/MR.2，随即位于右上角的ロビン会出现问号标记，只要在一定时间内前往该处并将其击倒即可。

宝藏事件3：使用ゾロ与MR.1交战

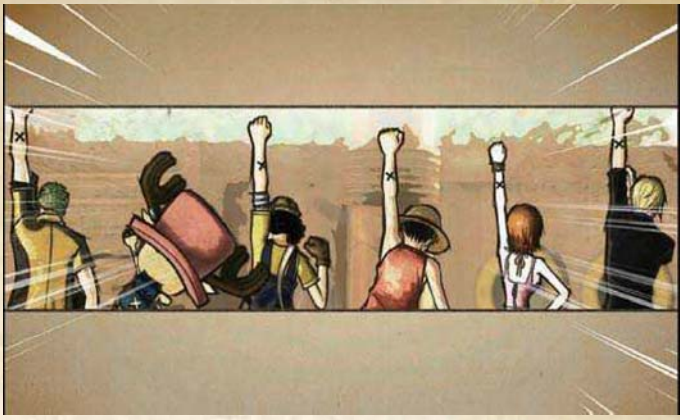
当开始时击倒6名海贼队长、MR.3以及たしぎ后，任务阶段会进入“敌ナワバリを制圧し、アルバーナを救援せよ!”，如果玩家操控的是ゾロ，在西侧据点与MR.1相遇后就能完成。

宝藏事件4：使用サンジ与MR.2交战

当开始时击倒6名海贼队长、MR.3以及たしぎ后，任务阶段会进入“敌ナワバリを制圧し、アルバーナを救援せよ!”，如果玩家操控的是サンジ，在东侧据点与MR.2相遇后就能完成。

关卡固有任务：击倒クロコダイル2次

在本关中作为关底BOSS的沙鳄鱼クロコダイル，实际上一共会出现2次，撇开作为BOSS出现的一次不谈，在任务阶段“敌ナワバリを制圧し、アルバーナを救援せよ!”中他会与ロビン一同出现一段时间，具体位置为西侧MR.1所在的目标据点北侧的一个据点内，建议优先攻下中间没有BOSS对手的据点后前往该处，避开MR.1以及MR.2所在的据点节省时间。



第2章第3话“一亿の男”

宝藏事件1：一定时间以内击破海贼队长

在关卡初段压制第一个据点并击败传令兵后，当援军出现时2个带有问号标记的海贼队长也会随之出现，抓紧时间将其击破即可。

宝藏事件2：击退谜之军团

在关卡的中段，黑胡子ティーチ军团会出现在地图右下侧，在他们出现后バージェス会开始进攻我方基地，而ティーチ则会停留在地图南侧，在这里必须先击倒ティーチ再击破バージェス，如果优先击倒バージェス，那么ティーチ就会撤退而导致时间失败。同时，玩家一定要快速击破ティーチ然后回头去找バージェス，否则バージェス的猛攻很容易使基地陷落，将他们两人按顺序击倒后任务完成。

关卡固有任务：获得! 数1800个

很简单的一个要求，本关的敌人又多又聚集，只要玩家多发动羁绊系统杀敌就基本能达成。

第2章第4话“神の岛の冒险”

宝藏事件1：在一定时间内击倒袭击ナミ以及ロビン的空岛兵队长

在关卡开始时的第一个任务阶段，在众人赶往左上角祭坛的过程中，ナミ以及ロビン会受到空兵队长的袭击，只要在问号出现后快速消灭这两名敌人即可。

宝藏事件2：在一定时间内击倒袭击メリー号的空岛兵队长

在任务阶段“ナミたちの黄金乡探索を援护せよ!”中，当草帽海贼团一行在分散寻找黄金乡时，2名标记有问号的空岛兵队长会从南北两侧进攻上角的据点，只要快速将他们击倒即可。

宝藏事件3：阻止エネル发动万雷

在进行到任务阶段“エネルを追击し、味方を狙う万雷を止めよ!”时，剧情中エネル会在空岛散布雷云，随后他会先后在地图的右上、右下、中央右侧出现，只要在其出现时以最快速度赶到他所在的据点并将其击倒就可以阻止他发动万雷，成功阻止3次后他会停留到中央上方的一个据点内，到达该处即可触发剧情。



关卡固有任务：在一定时间内击倒ワイパー

在任务阶段“ナミたちの黄金乡探索を援护せよ！”中，当众人都成功到达目的地后，ワイパー会以第三方势力的身份出现在ナミ的身边，期间会有明显的剧情提示，只要剧情过后迅速赶到该处将其击倒即可。

第 3 章第 1 话“水の都 ウォーターセブン”

宝藏事件 1：z 使用サンジ在一定时间内击倒职人

在关卡开始阶段，第一批出现的敌人就是职人，只要操控サンジ迅速将他们击倒就能完成。

宝藏事件 2：阻止フランキー的远距离攻击

在任务阶段“チョッパーを援护しロビンを搜索せよ！”中，フランキー会作为第三方势力参战，这时前往左下方击倒フランキー即可。

宝藏事件 3：完全压制据点“アイスバーグ邸前”

这个据点是在完成任务阶段“チョッパーを援护しロビンを搜索せよ！”后出现的，在侵入位于左上角的宅邸时，在“アイスバーグ邸前”这个据点中会受到强烈的抵抗，同时ナミ会与チョッパー另辟其径寻找进入的道路。要完成这个宝藏事件比较麻烦，因为要完全压制这个据点，实际上就是要压制这个据点 10 次，这要花费大量的时间，但是只顾着压制据点的话，另一头行军的ナミ以及チョッパー又会陷入败走的危机而导致任务失败，因此如果实在感到困难，可以调低难度或是后期提升能力后再来挑战。

关卡固有任务 1：使用ルフィ过关

这一关并没有使用羁绊必杀技击倒总大将过关的传说度设定，取而代之的就是使用路飞过关。

关卡固有任务 2：在传令兵没有呼叫增援的情况下过关

在任务阶段“アイスバーグ邸に侵入せよ！”中，为了进入宅邸玩家可以选择压制“アイスバーグ邸前”据点 10 次或是跟随ナミ寻找暗道，在这期间地图上一共会出现 3 个传令兵，1 个在据点一旁的小路，另外 2 个则在ナミ前进的必经之路上。

第 1 个传令兵会在ナミ解锁第一扇门时出现，这时先不要急着跟随她前进，先在“アイスバーグ邸前”据点中稍作等待，直到战场情报中出现传令兵呼叫增援的情报后，再从据点一旁的小路中拦截第 1 个传令兵。剩下的 2 个传令兵均在ナミ前进的路上，如果求稳的话建议一直跟随ナミ前进并无视压制据点的想法，提前将路上的剩下的 2 个传令兵杀死，但这样可能会与宝藏事件 3 有所冲突，因此请各位玩家量力而行。

第 3 章第 2 话“海贼 vs CP9”

宝藏事件 1：使用ゾロ与カク交战

在任务阶段“CP9 からカギを夺い、ルッチを追いつけ！”中，长颈鹿カク会出现在西侧的据点中，只要操控ゾロ与他交战就能完成。



宝藏事件 2：使用サンジ与ジャブラ交战

在任务阶段“CP9 からカギを夺い、ルッチを追いつけ！”中，狼人ジャブラ会出现在西侧的据点中，只要操控サンジ与他交战就能完成。

宝藏事件 3：在ルッチ之前赶到目的地

在任务阶段“CP9 からカギを夺い、ルッチを追いつけ！”开始后，ルッチ会从右下角带着ロビン向右上角进发，而通往该处的钥匙分别被カク以及ジャブラ拿着，只要在东西两侧的据点中将他们击倒，并赶在ルッチ之前到达就能完成。值得一提的是，在ジャブラ所在的据点右侧房间内有一个装置，将其破坏后可以阻挡ルッチ的去路，从而延长他到达目的地的时间。

关卡固有任务：使所有同伴的作战完成

这个固有任务的描述很模糊，实际上其就是还原原作中各人在司法岛事件中的剧情，在进入任务阶段“CP9 からカギを夺い、ルッチを追いつけ！”后，只要按照以下步骤进行，就能完成所有的作战：

1. 来到东侧ジャブラ所在的据点，在该据点右侧的房间内破坏装置，阻挡ルッチ的去路。
2. 击倒ジャブラ
3. 往北侧进发，压制据点“北テラス”，触发そげキング狙击的准备。
4. 往左上方进发，压制据点“给仕室”，触发フランキー狙击的准备。
5. 来到西侧カク所在的据点，击倒ジャブラ。
6. 往右上方的目的地进发，并将镇守在该处的ルッチ击倒。

第 3 章第 3 话“爱の拳”

宝藏事件 1：在一定时间内击倒所有海兵队长

很简单的一个事件，关卡开始后这些海兵队长就会标记在地图上，快速将他们逐个击破即可。

宝藏时间 2：击败青キジ

作为海军大将的青キジ的强度绝对超越之前玩家见过的所有敌人，最大的体现就是怎么打都感觉不掉血，如果实在感到太难，不妨调低难度或是在提升个人能力后再来重玩。

关卡固有任务 1：在パンツ野郎不败走的情况下过关

在关卡开始后不久，作为フランキー小弟的パンツ野郎会从地图右下角出现，这时フランキー会突然变成惟一的第三方势力阻止他们朝左上角进发，只要反复击退阻止パンツ野郎的フランキー，保证パンツ野郎在不败走的情况下最终到达上角即可。

● 实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH 攻略透解 海贼无双3

关卡固有任务 2：击败コビー—2 次

コビ—会先后出现两次，第一次是以“???”的名字出现在地图上，而第二次则是随青キジ和ガープ再次出现，只要注意两次将他击倒即可。

第 3 章第 4 话“ゴースト岛の冒险”

宝藏事件 1：在海贼队长不败走的情况下将影法师击破

在一开始的迷雾状态下，玩家需要做的就是在迷雾中与所有走失的同伴会合，玩家在迷雾中找到的第一个同伴必然是ロビン，而由于前进的通路被封锁，因此玩家必须要将附近出现的ゾンビ队长逐一消灭，直到触发“汚れた墓地、开门”的信息，这时回到找到ロビン的位置并进入一旁打开的大门，在里面可以看到モリア的影子正在与 2 名海贼队长战斗，击倒这个影子后就能完成事件，注意的是整个过程动作必须要快，否则一定时间后海贼队长会败走。



宝藏事件 2：使用ブルック在同伴不陷入苦战状态的情况下与同伴会合并与オーズ交战

这个事件要求玩家熟悉开始时在迷雾中寻找同伴的路线，在迷雾中击倒ペローナ后迷雾会散去，这时也不能掉以轻心，一路上也必须扫除有可能让同伴陷入苦战的军团。另外，在这个阶段オーズ会反复在三个地方出现，只有在第 3 次将他击退后这个事件才算作完成。

宝藏事件 3：击败くま

当ペローナ在地图左上角二度出现时，玩家需要再次将她击倒，将她击倒后くま会作为第三方势力参战，这时将他击倒即可。

宝藏事件 4：阻止モリア的作战计划

在二次击倒ペローナ后，モリア会坐在オーズ的体内再次在地图上乱窜，在与这个乱窜的オーズ作战期间，地图上会出现两个问号表示モリア正在收集影子，只要在问号出现后迅速到达该处优先击破影子即可。

关卡固有任务：在海贼队长和工作兵无一败走的情况下过关

在迷雾中最初击倒モリア的影子时能有 2 个海贼队长，オーズ拆桥时则会在地图东侧出现 5 个工作兵，只要保证这些人无一败走过关即可，工作兵只要不出太大的问题都不会败走，关键是最初的 2 个海贼队长动作必须要快，否则在击倒モリア之前他们就有可能已经败走。

第 4 章第 1 话“シャボン舞う诸岛の冒险”

宝藏事件 1：使用ナミ在一定时间内击倒所有海兵队长

海兵队长在关卡开始时就会出现，全数击破即可。

宝藏事件 2：阻止黄猿与战桃丸会合

在中篇黄猿参战时，地图上黄猿与战桃丸的位置会标记有问号，只要击倒其中的任意一方就能阻止他们的会合。

宝藏事件 3：在一定事件内使ロ—的作战成功

在本关最后的阶段，ロ—会再次在地图南侧的据点中出现，这时地图右下角撤离点的所在地的 2 个パシフィスタ会标记成问号，这时玩家需要在一定事件内将他们引导到罗的白色作战区域内，并将他们攻击至停机状态，这样就能触发剧情完成。

关卡固有事件：ロ—的体力剩余一定以上过关

只要在击破关底大将黄猿时，ロ—的体力不太低就能完成，总的来说就是要迅速击破。

第 4 章第 2 话“海底监狱インペルダウン”

宝藏事件 1：使用イワンコフ接近与ミノタウロス交战中的クロコダイル

在关卡的初段击倒门兵后从标记的暗道继续进发，会触发クロコダイル与ミノタウロス战斗的事件，玩家需要操控革命军人妖王イワンコフ接近クロコダイル，并协助他与ミノタウロス战斗，在战斗的过程中就能完成这个事件。

宝藏事件 2：解放 Mr.1 被囚禁的据点

在触发遇到バギ—、MR.2 以及 MR.3 的剧情时，随即地图左下角会出现问号，这就是 MR.1 被囚禁的地点，快速压制这里的据点即可将其救出。

宝藏事件 3：完成 MR.2 压制制御室的作战

在黑胡子作为第三方势力参战时，只要将黑胡子ティ—チ以及バ—ジェス击倒，通往前方的门就会开启，随即前方的一个据点会出现问号标记，在这里玩家需要以最快速度压制这个据点，稍有延误都会导致这个事件无法完成。

宝藏事件 4：解放所有囚犯

在众人往地图左上角逃离的过程中，在 3 个据点模样的位置会出现问号标记，这几个问号标记就是囚犯所在的地方，只要在路过这些地方时将门口附近的所有海兵队长扫除，那么当小丑バギ—路过时会逐一将这些牢房打开，并触发剧情“救世主キャプテン・バギ—”。

关卡固有任务：击倒ミノタウロス 4 次

ミノタウロス是一只奶牛模样的狱卒兽，在关卡中就算将他击败它也会随时间流逝而重生，只要一看到它出现/重生就马上赶到它所在位置将其击倒，那么在过关后就能完成任务。

第 4 章第 3 话“顶上决战”

宝藏事件 1：使用イワンコフ击倒くま

当玩家使用**イワンコフ**时，在关卡初段击倒**くま**即可。

宝藏事件 2：使用ルフィ接近ハンコック后，与スモーカー交战

当玩家操控**ルフィ**时，在关卡开始时接近在地图中央区域出现的女帝**ハンコック**，随后她会短暂撤退，然后来到**スモーカー**所在的据点时，即可触发剧情完成事件。

宝藏事件 3：使用バギー与ミホーク交战

当玩家使用**バギー**时，在掩护**ジョズ**挡下来自鹰眼**ミホーク**的三下斩击后，他会出现在右下方的据点中，前往该据点与其交战即可。

宝藏事件 4：使用ジンベエ击倒モリア

当玩家使用**ジンベエ**时，在**モリア**参战时将其击败即可。

关卡固有任务：击倒所有强敌

强敌指的是所有有名字的敌人，在完成这个条件时要注意 2 点，一是在使用**ルフィ**时无法与女帝**ハンコック**交战，因此不能使用他。二是在关卡初段压制 3 个据点前就必须完成**くま**以及**ハンコック**的击杀，只要注意以上 2 点，剩下的强敌只要逐一击破即可。



第 4 章第 4 话“终战”

宝藏事件 1：使用ハンコック与战桃丸交战

在关卡的开始，战桃丸就会出现在地图左上方，接触后就能完成。

宝藏事件 2：击倒ドフラミンゴ

在关卡开始后不久，**ドフラミンゴ**所在位置会在地图上标记问号，前往其所在位置将他击倒即可。

宝藏事件 3：击破盯上白ひげ的海军增援

几乎与宝藏事件 2 同时发生的宝藏事件，在白胡子白ひげ会出现 4 个问号，将这些海兵队长全部消灭即可。



宝藏事件 4：在一定时间内击倒ガープ

在地图北侧压制据点“处刑台前”后，**ガープ**必然会出现阻挡玩家的去路，但必须注意的是这个“在一定时间内击倒”指的是从关卡开始，而并非**ガープ**出现后开始，因此从本关一开始玩家就需要抓紧时间完成任务要求并尽快压制该据点使**ガープ**出现。

宝藏事件 5：击破在处刑台前增援的海军

在击败**ガープ**后，处刑台前会出现不少带有问号标记的海军，将这些海兵队长悉数消灭即可完成这个事件。

宝藏事件 6：在一定时间内击破妨碍我方逃走的战桃丸

这个宝藏事件虽然没有具体说明，但这个事件必须使用除**ルフィ**以外的角色来完成，因为战桃丸的阻击是在击倒赤犬后出现的事件，但如果玩家使用的是**ルフィ**，那么在击倒赤犬后就算作过关，因此不会出现接下来的事件。

在击倒赤犬后，右下角会出现黄猿以及战桃丸＋**パシフィスタ**的组合，这时快速前往该据点击倒战桃丸即可。

关卡固有任务：击倒所有强敌

与上一关相同的固有任务，只要有名字的敌人都算作强敌，与宝藏事件 6 相同，这个任务必须使用除**ルフィ**以外的角色来完成，因为在击倒赤犬后的流程中仍然有强敌的出现。

值得一提的是，虽然使用除**ルフィ**以外的角色在击倒赤犬后仍然会有不少的事件出现，但本关的关底大将仍然默认是赤犬，也就是说传说度 8“用羁绊必杀技击倒关底大将”的要求，这里指的是赤犬。

终章第 1 话“再出发の岛”

宝藏事件 1：在サンジ没有石化的情况下，掩护ナミ到达目的地

在关卡初期掩护**ウソップ**和**チョッパー**到达目的地后，然后会触发**サンジ**遇见女帝陷入石化状态的剧情，在**ナミ**从地图西侧出现后，玩家的任务就是清除**ナミ**附近的敌人，让她快速到达北侧的基地，以免使 2 年没有看见过女人的**サンジ**追上**ナミ**陷入石化状态。

宝藏事件 2：在军舰炮击开始前击退所有军舰

在触发**サニー**号往南侧行驶的剧情后，位于地图右下方的 3 艘军舰会开始炮击的准备，接下来**ハンコック**会为我方逐一驱逐这些军舰，只要跟随**ハンコック**移动扫清周围的敌人，驱逐全部 3 艘军舰后就能完成事件。

宝藏事件3：击倒所有的パシフィスタ

在全员在南侧基地集合后，战桃丸会带着4台パシフィスタ出现在基地的附近，在击倒战桃丸之前将4台パシフィスタ优先击破即可。

关卡固有任务：在ハンコック与ペローナ没有败走的情况下过关

只要注意掩护，以及在出现败走危机的提示后迅速救援就基本没有问题。

终章第2话“鱼人岛の冒险”

宝藏事件1&2：压制敌方据点，阻止其作战计划

这是关卡初段就出现的宝藏事件，触发后地图中央位置会有2个被标记上问号的据点，只要压制这2个据点就能完成这2个宝藏事件。

宝藏事件3：在鱼人队长没有败走的情况下与ホーディ初次交战

这是与宝藏事件1和2同时出现的事件，这时地图上的几名我方鱼人队长会标记有问号，只要保证这些鱼人队长无一败走，在鱼人队长为我方开启前进道路后与ホーディ初次交战就能完成。

宝藏事件4&5：压制敌方据点，阻止其作战计划

这是与宝藏事件1和2性质相同的事件，只要压制据点就能完成，不过在这个阶段中如果玩家光顾着压制据点，那么很有可能会错过宝藏事件6，具体请参看宝藏事件6的说明。

宝藏事件6：在运输队长没有向ホーディ运输ES强化药物的情况下，与ホーディ交战

细心的玩家可能会发现，在宝藏事件1、2、3进行的过程中，也会有运输队长向ホーディ运送ES药物，但在那个阶段中，即使运输队长成功运输药物，也不会影响这个事件的完成。只有在ホーディ作为关底大将出现在地图右上方时，这个事件才正式开始。

在初次击倒ホーディ后，从宝藏事件4和5需要压制的据点中会开始出现运输队长向ホーディ快速移动，这时玩家不要理会任何敌人，只需要一心从右下方的通路击倒门兵，然后朝右上角最深处的感叹号进发并破坏阻挡进发的水路的装置，赶在运输队长前与ホーディ接触就能完成这个事件。

关卡固有任务：依靠自己的能力逃离龙宫

这个任务要求十分含糊，实际上它指的是使用ゾロ、ウソップ或ブルック其中任意一人完成本关即可。

终章第3话“パンクハザード”

宝藏事件1：在击倒ヴェルゴ之前，率先将サンジ救出

在关卡开始时击倒眼前的门兵后，在下一个据点中ヴェルゴ就会出现，这时先不要和他战斗，来到地图下方サンジ所在的牢房前，将这里的杂兵队长全部干掉后就能将サンジ救出。



宝藏事件2：使用ゾロ或たしぎ在一定时间内击倒モネ

在触发シーザー第一次激活大范围毒气后，剧情中ロー会使用能力将海军转移到内部，这时前进的道路会被出现的モネ用暴雪堵住，这时来到右下角将モネ击退后，原本堵塞的道路会变得可以进入。在全军进入内部后，モネ会再次出现，这时只要使用ゾロ或たしぎ在一定时间内将其击倒即可。

宝藏事件3：在解放所有海兵队长后，让スモーカー与ヴェルゴ接触

在与宝藏事件2相同的时间点，躲过大范围的毒气攻击进入内部后，地图中央部会出现4个标记有问号的门兵，将这些门兵全部击破救出所有被困的G5队长，随后ロー与スモーカー会向地图左下方的据点进发，掩护他们到达该处并遇到镇守该处的ヴェルゴ后即可完成事件。

宝藏事件4：在ロー的作战实施期间，击倒妨碍的シーザー1次以上

在シーザー第3次发动范围毒气攻击，也就是全地图的毒气倒计时时，在ロー实施脱出作战时，シーザー会出现在我方的据点中妨碍作战，至少击退出现的シーザー1次即可。但需要注意的是，如果玩家推进据点的进程太快，有可能还来不及击退シーザー就已经完成作战，因此在这里不妨先以击退シーザー为主要目标。

宝藏事件5：使用ルフィ在海兵队长没有败走的情况下与シーザー交战

从关卡的一开始，就会有10名海军G5队长作为同伴，只要在与シーザー交战时保证这10名队长依然生存即可，因此在整个攻关过程中，玩家要时刻注意这些队长的血量，哪个陷入危险就率先去救哪个。



关卡固有任务：在没有同伴被シノクニ引发败走的情况下过关

シノクニ指的是本关中シーザー不断放出的神经毒气，在关卡初段击退ヴェルゴ后，シーザー就会开始放出毒气，并且开始指定毒气的实验对象，这些对象会有特殊的白色标记在地图上，在限定时间内优先解救这些同伴，保证他们生存即可。

终章第 4 话“激震のドレスローザ”

宝藏事件 1：在ロー和シーザー到达交易点之前，压制左上方的据点并击倒ベラミー

在关卡初段，ロー和シーザー会往左上方的交易点进发，在击倒几个带有特殊标记的海贼队长后，ベラミー会出现在南侧的据点中进行追击，在ロー和シーザー到达之前，击倒追击的ベラミー并提前压制左上角据点即可。推荐的是在开始时只以海贼队长为目标，直到ベラミー出现之前都不要帮前往交易点的 2 人击杀路上的敌人，否则他们行进得越快只会增加事件失败的几率。

宝藏事件 2：击倒抢夺烧烧果实的海贼队长

在关卡的中段，玩家需要前往地图中央的竞技场中寻找目标的烧烧果实，这时会有 4 名海贼队长包围过来，将他们悉数击倒即可。

宝藏事件 3：在一定事件内击倒ティーチ

在关卡的中后段，黑胡子ティーチ会出现在地图的右上方，一开始他会按兵不动，随着流程的推进他会先后派バージェス以及 4 个海贼队长出战，在悉数击倒后他会正式迎战玩家，快速将他击倒后完成事件。

关卡固有任务：所有作战成功

所谓的作战概念很含糊，不清楚的话很容易会导致失败，实际上这些作战主要可以归纳成以下 3 点：

1. 完成宝藏事件 1，也就是在シーザー到达交易地点前将ベラミー击倒。

2. 在藤虎以及ドフラミンゴ没有接近ナミ以及シーザー的情况下，ナミ成功从左下方逃脱。这一点要求玩家在触发ナミ逃走的剧情时，快速击倒上述的 2 名敌人。

3. 救出作为同伴出现在地图右下方据点的ベラミー。只要完成宝藏事件 1，那么在ナミ逃脱的过程中ベラミー会在右下方的一个据点中出现，占据该据点为他解除危机即可。

完成以上 3 点，剩下的就只需要跟随关卡的任务提示依次往下打过关即可。



梦幻模式指南

基本构成

在梦幻模式中，玩家需要在一个又一个浮岛上进行战斗，在通过一个浮岛后，玩家可以在与该浮岛连接的下一个浮岛进发。在众多的浮岛中，其中 15 个浮岛上会有一名强敌站立着，只要通过这些浮岛就能解锁该角色。每一个浮岛都有推荐进行等级，等级越高的浮岛，通过时获得的硬币数也会有所增加。每一个浮岛的战斗地图都是随机生成的，而且在部分岛屿的战斗中还能选择协助作战的参战方，因此就算重复游玩都能发现新的乐趣。



赏金任务（赏金首）

在梦幻模式的岛屿上推进的过程中，会有一定几率在任意已解锁的岛屿上出现名为“赏金首をぶっ飞ばせ”的任务，标志是该人物头上有一个通缉令模样的标志，只要通过这些关卡就有机会获得稀有硬币，但如果玩家在这些任务出现后不优先完成的话，那么这些通缉犯犯就会从岛上消失，因此在看到这个任务时建议优先进行。赏金任务的等级是浮动的，其任务推荐等级必然为玩家当前选用角色 +5，因此不必担心难以通过。

最终岛屿

当玩家将包含红发在内的 15 个站立有强敌的岛屿完成后，那么会继续开启推荐等级 50 的岛屿“Dの一族”，在完成“Dの一族”后，则会开启最终的岛屿——推荐等级为 100 级的“真の海贼无双”！

虽然这个岛屿的推荐等级为 100，但实际上并没有想象中的难，借助硬币发育良好的 50 级角色同样能够通过这个岛屿，如果实在感觉通过困难，不妨利用稀有硬币突破成长界限继续提升等级后再来挑战。

在通过最后的岛屿后，15 名原本被击倒的强敌会再次出现站立在岛屿之上，只不过站立的强敌会从玩家已解锁的可操作角色中随机生成，而在将这些角色击倒后再通过一次最终岛屿的话，又可以再次刷新这 15 名强敌，以此无限循环，这对于刷取特定角色的“强敌”稀有硬币来说有一定的帮助。

噩梦模式（ナイトメアログ）

在梦幻模式中通过最终岛屿后，会解锁名为噩梦模式的新模式，噩梦模式的内容与梦幻模式基本一致，只是所有岛屿的推荐游玩等级都变成了 100 级，适合喜欢挑战的玩家。

S级评价相关

梦幻模式的评价系统与剧情模式相同，都是以杀敌数、获得！数以及过关时间3项指标来作为标准，不同的是在梦幻模式中玩家可以在暂停菜单中选择战绩评价一项查看到当前各项指标的完成情况以及达到S级评价的标准，因此要比剧情模式达成S级评价来得要清晰得多，但其实这个标准基本是固定的，除了前2个岛屿外，其他岛屿的要求都是杀敌数2400、获得！数1200、过关时间18分钟内。



传奇度（レジェン度）

梦幻模式同样有传奇度的设定，但对比剧情模式，梦幻模式的传奇度系统要显得简单得多，梦幻模式的传奇度不再以关卡为单位，而是整个模式共有9个，这些条件清晰明了，最难的也只是所有岛屿的S级评价，由于梦幻模式的S级评价可以在菜单中查看到进度，因此梦幻模式的传奇度100%达成并不难。



传奇度	完成条件
1	通过25%的岛屿
2	通过50%的岛屿
3	通过75%的岛屿
4	任意岛屿的战斗中击杀3600人
5	任意岛屿的战斗中获得！数2400个
6	将站有强敌的岛屿全部通过
7	通过最后的岛屿
8	所有岛屿均获得S级评价



奖杯列表



杯种	奖杯名称	解锁条件
白金	海贼王におれはなる!!!!	获得其他所有奖杯
铜	ずっと友达だ	完成剧情模式序章
铜	いくぞ!!!伟大なる航路!!!!	完成剧情模式第1章
铜	黄金乡は空にあったんだ!!!!	完成剧情模式第2章
铜	この一味は手ェやくぞ?	完成剧情模式序第3章
铜	2年後に!!!シャボンディ诸岛で!!!!	完成剧情模式第4章
银	あいつの意志はおれ达が継いでいくんだ!!!	完成剧情模式最终章
铜	この海では一切の常识が通用しない	梦幻模式通过5个岛屿
铜	そんなもん 行ってみればわかるさ!!!!	梦幻模式通过15个岛屿
银	今 会ったら约束が违うもんな ルフィ	通过梦幻模式（击倒红发香克斯）
金	人の梦は终わらねェ!!!!	通过梦幻模式的最终岛屿“最后の岛”
铜	来いよ 高みへ	任意模式任意章节综合评价达到S
银	顶点まで行って来い!!!!	任意模式任意章节的传奇度达到100%
金	この世の全てをそこに置いてきた	所有模式所有章节的传奇度达到100%
铜	次アどんなロマンを追いかけようか	画廊达成率达到25%
金	我々は 历史の全てを知った…	画廊达成率达到100%
铜	ナイス ゾロ	使用一次羁绊攻击
铜	お安い御用だ 船长	发动一次羁绊冲击
铜	助けて そげキング…!!!!	同伴第一次触发英雄力量
铜	おいコック 10秒手ぇかせ	初次切换同伴
铜	オレ达もう 仲间だろ	任意角色的同伴等级达到MAX
银	みんなオレの家族だぜ…	20名角色的同伴等级达到MAX
铜	オレ达は お寻ね者 になったぞ!!!!	获得1张角色海报
银	オレの悬赏金 4亿だって	获得20张角色海报
铜	オレはお前を越えていく!!!!	获得1个强化技能
银	あの帽子が よく似合うようになった…!!!!	获得20个强化技能
铜	じゃあね　お宝は贳っていくわ!!!!	获得1个硬币
铜	他にもまだ种类がありそうね	获得50种硬币
银	こりゃスゲエ量 散らばってんぞ	获得100种硬币
银	オレはまだまだ强くなれる	任意角色成长限界突破
银	命を舍ててついて来い!!!!	解锁所有可操作角色
银	何万人でもかかって来い!!!!	累计击破10万名敌人
银	さすがルフィ君の仲间たち…	累计使用羁绊攻击击破1万名敌人
银	まさに传说の怪物!!!!	累计使用必杀技击破1万名敌人
银	最も恐るべき力を持っている…!!!!	1次的羁绊冲击持续期间击破300名敌人
铜	これくらいやって贳わねぇと船长は交代だ	在1场战斗中击破1000名敌人
铜	あいつにはもう…赖もしい仲间达がいた	在1场战斗中与3名不同的同伴发动羁绊攻击
铜	何もできねぇから助けてもらうんだ!!!!	在1场战斗中发动20次羁绊攻击
铜	お前らの传说のヒーローになってやる!!!!	同伴累计触发100次英雄力量
铜	仲间の底力を见くびっちゃイカンだろう!!!!	与4名同伴同时发动一次羁绊必杀技





文 乙太 & 乌冬 & 纱迦　美编 心の永恒

攻略透解 GUIDE THROUGH

经过漫长的等待,《第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇》终于和玩家们见面了。本作是“《机战 Z》系列”的完结篇,剧情相比前作要紧凑许多,困扰玩家们多年的众多疑问也都会在本作中得到解答。本次攻略将会为大家带来《天狱篇》和《连狱篇》的系统详解和全关卡攻略,不过为了防止剧透,攻略中依然不会提及本作的剧情部分,有兴趣的玩家可以关注本刊之后的“读游戏”栏目。

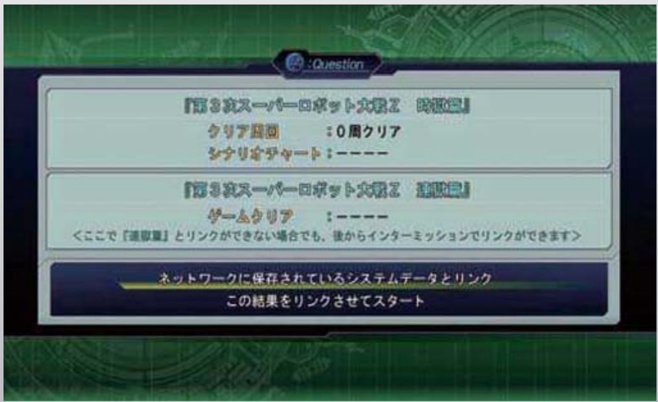
多机种	第3次超级机器人大战Z 天狱篇	BNEI	策略角色扮演
	第3次スーパーロボット大戦Z 天獄篇		日版
	2015年4月2日	本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为PS3：8070日元、PSV：7120日元		



系统详解

联动特典（リンクボ-ナス）

联动特典是根据初回封入特典《连狱篇》和前作《时狱篇》的通关状况而获得的奖励,《时狱篇》的奖励需要游戏正篇开始时联动获得，而《连狱篇》的奖励在正篇开始前和开始后都可以。不过要注意目前《连狱篇》的联动存在 BUG，如果先联动了《时狱篇》开始游戏，正篇游戏途中再联动《连狱篇》的话，那之后加入的驾驶员都获得不了《时狱篇》联动的击坠数奖励，而正篇开始前联动《连狱篇》则不会有这个问题。



联动特典一览

特典获得条件	驾驶员初期PP	驾驶员初期击坠数	初期资金	初期Z芯片	强化芯片
《时狱篇》1周目通关	+150	+5	+500000	+1000	时狱の纹章、バリア・フィ－ルド
《时狱篇》多周目通关（上限为5周目）	+10	+1	+100000	+200	—
《时狱篇》全路线完成通关	+50	+5	+500000	+1000	A–アダプタ–、リペアキット
《连狱篇》1周目通关	—	—	+500000	+500	连狱の纹章、DGの牙

操作介绍

一般操作

PS3键位	PSV键位	作用：整备界面	作用：对话	作用：大地图	作用：战斗动画
方向键	方向键	选择选项	自动阅读模式(↑ or ↓可调整对话显示速度)	光标移动	—
左摇杆	左摇杆	选择选项	自动阅读模式(↑ or ↓可调整对话显示速度)	光标移动	—
右摇杆	右摇杆	—	←or→切换对话框位置	←or→快速选定敌方机体/↑or↓缩放地图大小/←or→切换副机体行动（我方攻击时的战斗准备界面）	—
○	○	确定	查看下一条对话	确定/调出主菜单（无选定目标时）/查看敌机移动范围与能力（选定敌机时）	快进战斗动画
×	×	取消	—	查看地形效果(无选定目标时)/查看目标简易信息(选定目标时)/取消	跳过战斗动画(战斗中)
△	△	—	查看以前对话	快捷键(具体效果见下)	—
□	□	—	查看当前说话角色资料或专用词汇解释	快捷键/精神多选（使用精神时）/使用精神（我方攻击时的战斗准备界面）	分段跳过战斗动画
START	START	—	—	标记地图	—
SELECT	SELECT	当前游戏纪录(主界面时)/按键帮助(子选项中)	按键帮助	当前游戏记录	—
L1/R1	L/R	—	—	切换到可行动角色/切换攻击目标（选择攻击目标时）/切换攻击主机体或副机体（我方单体攻击时的战斗准备界面）/切换反击行动（被攻击时的战斗准备界面）	—
L2/R2	-	—	—	快速选定敌方机体/切换主机师概况/切换副机体攻击行动(攻击战斗准备界面)/切换副机体反击行动(被攻击时的战斗准备界面)	—

快捷键可在大地图主菜单的システム设定1→クイックコマンド中设定具体作用，包括无选定目标时（回合结束、检索、部队表、中途存档、加快光标移动速度、无）和选定目标时（变形、使用精神、查看能力、切换主副机体位置、无）。

©BANDAI NAMCO Games Inc

特殊操作

PS3键位	PSV键位	作用
△+L1	△+L	快速切换援护防御ON/OFF（战斗准备界面时）
△+R1	△+R	战斗画面ON/OFF（战斗准备界面时）
R1+○	R+○	加快剧情对话速度
R1+START	R+START	分段跳过剧情对话
L1+START	L+START	整段跳过剧情对话
R1+L1+START	R+L+START	快速复位游戏（此时按住START键不放可快速读档）
R1+方向键	R+方向键	机体移动时光标直接到达最远距离

SR点



SR点可视为关卡的挑战课题，内容根据每关而异，达成SR点后可获得10000元资金的奖励。并且SR点还影响游戏的难度，获得的SR点在完成关卡数量的八成以上时为Hard难度，此时敌机的能力较强；不满八成时为Normal难度，敌人能力一般，同时击破敌人时获得的金钱为Hard难度的1.2倍。另外Game Over后再挑战的话是不能获得SR点的。

双机小队

本作延续了《时狱篇》双机小队系统，可以让两架机体组成一个小队出战，小队中作为前卫的是主机体，作为后卫的是副机体，地图上的操作以主机体为主，副机体主要配合主机体的行动，通过“メイン変更”指令可随时调换主机体和副机体的位置。

小队的编成需要在整备界面的“チ－ム编成”中进行，对着机体按○键为抓起，将两架机体放在同一个编号的格子里即可将它们编入同一个小队。

战斗方式

针对小队的战斗方式分为可分为集中攻击（センタ－攻击）、分散攻击（ワイド攻击）和全体攻击三种，每种都有着不同的作用，需根据情况区分使用。

集中攻击：小队单位专用的战斗方式，主机体和副机体对敌方小队里的1机进行集中攻击，这时副机体能使用有“Assi”字样的支援武器进行支援攻击，同时主机体的命中率+20%。

分散攻击：小队单位专用的战斗方式，主机体对敌方的主机体、副机体使用支援武器对副机体进行攻击（支援攻击力1.2倍），对方两架机也能分别进行反击，但如果对方主机体用全体攻击来反击的话，副机体则不能反击。

全体攻击：小队单位和单体单位都可用的战斗方式，使用有“ALL”字样的武器对敌方小队的全部单位进行打击，如果敌方是双机单位的话，给予的伤害为平时的0.75倍。



双机契合度（Tag Tension）

组成双机的队伍有一个名为“双机契合度”的两阶段的计量槽（以下简称TT槽），当小队的击坠数总和超过2的倍数或小队成员升级时就会上升1阶段，TT槽满了后就能使用小队专用的“双机指令”（タッグコマンド）或“极限突破”（マキシマムブレイク）。

双机指令

双机指令一共有四种，无论使用哪一种后TT槽都会清空，需要再次累积才能使用。

复数行动（マルチアクション）：使用指令后，下次击破敌人小队（小队内没有一架机剩下）的话，行动次数加1。

奖励PP（ボ－ナスPP）：下次击破敌人时入手的PP为两倍。

奖励芯片（ボ－ナスチップ）：下次击破敌人时入手的Z芯片为两倍。

SP补充（チャ－ジSP）：主机体和副机体驾驶员的SP回复25。

喷射冲刺（ブ－ストダッシュ）：移动+5，并且不受地形影响（被敌人包围也可移动）。

极限突破

极限突破可以视为特殊的攻击方式，可以让双机小队的副机体无视只能使用支援武器的限制，自由选择武器进行连续攻击，和双机指令一样极限突破使用后TT槽会清空。

极限突破特征



- 副机体无需使用支援属性武器，可以任意选择武器攻击，并且无视射程，所有武器都可以移动后使用。
- 主机体和副机体对敌人造成的伤害是通常的1.2倍。
- 被攻击目标的特殊技能“カウンタ－”、“援护防御”和防护罩无效。
- 使用极限突破的小队能让邻接的我方单位进行援护攻击。

战术连携

战术连携是连续打倒敌人后获得奖励的系统，每击破敌人一个单位（单机单位或小队单位都可），连携（Combo）就加1，使接下来行动的机体的最终攻击伤害、击破敌人入手的资金和Z芯片都提升1.05倍，最大为击破5个单位的5连携，可使加成提升到1.25倍，但如果没有击破敌人或双机单位中只击破了一架则会下降（歌也视为攻击）。另外移动+待机、修理、补给等虽然不视为攻击，但不会导致连携下降。

纹章



游戏过程中满足特定的条件后就能获得和纹章名称相同的强化芯片作为奖励。纹章一共有五个，具体的获得方法如下，获得的纹章可在大地图或整备界面时按SELECT出现的游戏记录中确认。

TIPS 隐藏芯片①カミナのサングラス：第14话“アルカトラズ大脱走”让シモン或ヨ－コ出击，之后以地图左上角为坐标（0,0），让目标驾驶员移动到坐标（8,17）的位置待机，触发剧情后获得该芯片。

名称	获得方法	强化芯片效果
アイアンエンブレム	ACE驾驶员的数量达到15名以上	获得经验值2倍，可以和努力重复
ブロンズエンブレム	一名驾驶员的击坠数达到120以上	主驾驶员的SP每回合回复15
シルバ–エンブレム	一名驾驶员获得的PP达到2000以上	击坠敌机时获得 PP 变为 2 倍，可和双机指令效果重复，但不和其他同类型部件重复
ゴ–ルド エンブレム	获得资金累计达到1800万以上	击坠敌机时获得资金变为 2 倍，可和“幸运”效果重复
プラチナエンブレム	获得SR点达到55	我方回合开始时，装备此部件的机体是主机体的情况下行动次数+1

补正效果

围攻补正

当一方的机体将另一方的机体包围时（和其邻接），会对最终伤害起到补正效果，具体为 2 ～ 3 机加 5%，4 机时加 10%，被围攻的机体图标上会以“PIs”的字样显示当前的补正效果。

体积补正

各机体根据大小分为 SS、S、M、L、2L 等，从大往小攻击时命中率减少、伤害上升，从小往大攻击时命中率上升、伤害减小，体积跨度越大补正值也越大。

连续目标补正

一个回合内连续攻击一个目标时，如果先攻击的机体没有命中，那后面攻击的机体的命中率将会得到小幅增加，并一直累计下去，直到有一架机体命中后，补正值才会复位。

副任务

整备界面开启副任务后，可选择让上一话没有出战的驾驶员执行副任务，从而获得各种奖励。副任务的种类一共有四种，具体作用如下：



名称	奖励
トレ–ニング	参加的驾驶员可以获得20点PP值
パトロ–ル	参加的驾驶员的击坠数+2
シミユレ–ション	参加的驾驶员可以获得500经验值
资金调达	可获得参加此任务的驾驶员的等级总和×300的资金

D商店

同样是继承自前作的系统，击坠敌人除了获得资金和PP外，还有一种叫作“Z芯片”（Zチップ）的点数，用来在整备界面的D商店处购入各种有利的道具。另外当一名驾驶员的击坠数达到80成为ACE后，进入商店还会触发特别的对话。

强化芯片（强化パ–ツ）

这里卖的都是一些强力的强化芯片，并且最初都是未解锁的，需要达成了各自设定的开放条件后才可购入，每个部件都只能购入一次。



名称	解锁条件	效果	价格
カイメラ队员证	使用极限突破	驾驶员气力上限+30	3500
破界の纹章	打完第12话	移动力+1、攻击力+200，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1	2500
再世の纹章	打完第12话	每回合开始时HP和EN回复10%，驾驶员SP回复10	2500
インサラウムの秘宝	获得Z芯片累计达到10000	获得精神“爱”的效果，一关只能使用一次	3500
Dエクストラクタ–S	TT槽最大	气力130以上时攻击伤害1.2倍	3500
コマンダ–タ–ミナル	特殊技能“指挥官”到达等级 4	单位获得指挥官 L4 效果	2500
レスキュ–ユニット	入手强化芯片“リペアキット”、“プロペラントタンク”、“カ–トリッジ”	机体获得修理装置和补给装置	3500
オ–トディフェンサ–	我方单位的HP降到20%以下	切拂发动几率100%，获得特殊技能“精神耐性”效果，连续目标补正、围攻补正无效化	2000
ゲインメ–タ–	获得资金累计达到300万以上	装备单位每走1格入手500资金	3000
ダメ–ジアベンジャ–	任意一人达成ACE驾驶员	（现在HP的伤害%÷3）的%值加算到最终伤害上	2500
スパイラルエフェクタ–	1次战斗给敌人造成的最大伤害突破15000	武器、歌的攻击力+300、并附带贯通护罩效果和体积补正无效化	3500
DECチャ–ジャ–	地图武器同时击破5个以上敌单位	我方回合开始时EN全回复	3500
极小次元震システム	5架机体获得改造奖励	机体增加能力“D·フォルト”和“ジャミング机能”，气力130以上时可分身（几率50%）	2000
ゲ–トジャンパ–	一名驾驶员获得的PP累计达到500以上	移动力+4，小队主机体可不消耗EN及无视地形进行移动	3000
SPゲッタ–	一名驾驶员的SP上限突破120	自机小队击破敌方小队时主驾驶员SP回复10，复数击坠时效果不重复	3500
テンションレイザ–	使用精神指令“气迫”	所属小队的TT上升时效果在原基础上+1	5000

TIPS 隐藏芯片②ス–パ–リペアキット：第 14 话“アルカトラズ大脱走”让セツコ或ランド出击，之后以地图左上角为坐标（0,0），让目标驾驶员移动到坐标（18,24）的位置待机，触发剧情后获得该芯片。

名称	解锁条件	效果	价格
プラ–ナコンバ–タ–	获得任意一个纹章	气力150以上击坠敌机时入手的PP、资金和Z芯片2倍，不和强化芯片效果重复	3500
マイクロZONE	任一机体的HP和EN达到10段改造	自机所有小队 HP 回复 5000，EN 回复 50，一关只能使用一次	3500
リヴァイヴ・セル	使用精神指令“热血”	驾驶员等级每提升10，武器・歌攻击力+100、装甲+50，复数装备效果不重复	5500
DECマガジン	使用精神指令“补给”	自军回合开始时弹药回复到最大值	3500
超次元タ–ゲットロック	攻击12格以外的敌机（除地图武器）	除地图武器以外的武器射程+2（射程1的武器也有效）	4000
FB队员证	任意一名驾驶员的“援护攻击”和“援护防御”等级达到3	对敌人造成伤害在5000以上时气力+5，受到伤害在2000以上时SP+5	3000
おコンさんの假面	Z水晶到达等级3以上	出击时主驾驶员的SP最大	3000
DMJ集	在D商店购入除额外商品外的5个以上强化芯片	对全体敌人使用精神“脱力”，一关只能使用一次	2500

额外商品（エクストラ）

比较常见的强化芯片，贩卖列表会根据每个关卡变动，另外当满足特定的条件后还会贩卖特别的商品。

Z水晶（Zクリスタル）

Z 水晶有点类似前作的强化系统，相当于针对我方全体的强化芯片，而且购入就会生效，无需装备。Z 水晶一共有 5 个等级，需要循序渐进购买，注意第四和第五等级只能各自在 3 种效果里选一种。



等级	名称	效果	所需Z芯片	解锁条件
1	博识の魔眼	所有敌人为使用了精神“侦查”的状态	400	—
2	不灭の铁锁	我方回合开始时Combo+1	800	—
3	雌伏の臥龙	副任务效果强化，具体变为PP+30、击坠 +3、经验值 +750、资金 = 等级总和 ×450	1200	购入博识の魔眼
4	集结する灵子	过关时获得该关击坠敌机数×5 的 Z 芯片	1600	购入不灭の铁锁
	强欲なる金腕	过关时获得该关给予敌人总伤害1/20的资金	1600	
	无双への道程	过关时出击驾驶员获得该关击坠敌机数1/4的PP	1600	
5	军神の鼓舞	关卡出击时全小队TT+1，全驾驶员气力+5	2000	购入雌伏の臥龙
	武神の护符	关卡出击时全小队均为使用了精神“不屈”的状态	2000	
	斗神の期待	关卡出击时所有我方驾驶员SP+20	2000	

资料

全精神效果一览

精神	对象/持续时间	效果
热血	自机/一次	对目标攻击产生的伤害变为2倍，和魂一起使用的情况下，魂的效果先发动
魂	自机/一次	对目标攻击产生的伤害变为2.2倍，和热血一起使用的情况下，魂的效果先发动
斗志	自机小队/一次	攻击 100% 会心
闪き	自机/一次	100% 回避敌人攻击，在闪き和对方必中都发动的情况下，闪き的效果优先
不屈	自机/一次	受到的伤害变为1/8
铁壁	自机/一回合	受到的伤害变为1/4
集中	自机/一回合	命中、回避率上升30%
必中	自机/一回合	命中率变为100%
感应	我方一机/一回合	指定目标获得“必中”效果
直感	自机/一回合	同时获得“必中”和“闪き”的效果
“加速”	自机小队/一次	机体移动力+3
觉醒	自机小队/一次	行动次数+1
根性	自机/一次	回复自机HP最大值的30%
ド根性	自机/一次	完全回复自机HP
信赖	我方一机/一次	指定我方一机HP回复3000
友情	我方小队/一次	指定我方小队HP回复2500
绊	我方全员/一次	我方全员HP回复5000
补给	我方一机/一次	指定单位弹药和EN完全回复，受补给方不减气力
气合	自分/一次	气力+10
气迫	自分/一次	气力+30
激励	我方小队/一次	指定我方小队气力+5
てかげん	自机小队/一次	在可击破敌人的情况下让对方残余10的HP，只对比自己技量低的敌人有效
狙击	自机/一次	除地图武器以及射程1以外的武器射程+2
直击	自机小队/一次	无视因机体体积大小、全体攻击带来的伤害减少以及被攻击方的防御类特殊能力、技能无效
突击	自机/一次	除地图武器以外的武器可移动后使用
侦察	敌方小队/一次	查看指定敌方小队的具体情报资料
脱力	敌方小队/一次	指定敌方小队的气力-10
かく乱	敌方全员/一回合	一回合内敌人的最终命中率减半
爱	自机/一次	同时获得““加速”、热血、必中、闪き、气合、幸运、努力”的效果
勇气	自机/一次	同时获得““加速”、热血、必中、不屈、气合、直击”的效果
幸运	自机小队/一次	下次击坠敌机时获得的资金变为2倍
祝福	我方小队/一次	指定目标获得“幸运”效果
努力	自机小队/一次	下次战斗时获得的资金变为2倍
应援	我方小队/一次	指定目标获得“努力”效果
“分析”	敌方小队/一回合	指定敌方小队受到的伤害变为1.1倍，攻击时造成的伤害变为0.9倍

注：精神指令后方有“+”标志的对小队全体有效。

机师技能一览

先天技能

名称	效果
SP回复	每回合SP回复10
指挥官	指挥范围内我方的命中率和回避率上升，技能等级越高指挥范围越大
强运	击坠敌机时获得的资金变为1.2倍
天才	命中率、回避率、会心率+20%
サバイバビリティ	自机气力130且HP在25%以上被击坠时HP剩余10，一关只能发动一次
反骨心	攻击目标的技量比自己高时给予的伤害 1.1 倍，受到的伤害 0.9 倍，命中率和回避率 +10%
社长	过关时出击驾驶员的PP+5
サラリ–マン	升级时、每击坠10机时、过关在场时PP+3
ニュ–タイプ	命中率、回避率上升，特定武器射程加长，效果随技能等级提升
强化人间	命中率、回避率上升，特定武器射程加长，效果随技能等级提升
SEED	气力130以上发动，最终命中率、回避率+20%，会心率+40%
イノベイタ–	气力140以上发动，命中、回避、技量+20，每回合SP回复5

TIPS 隐藏芯片②ス–パ–リペアキット：第 31 话“憎しみと悲しみと”让クロウ出击，之后以地图左上角为坐标(0,0)，让目标驾驶员移动到坐标(15,9)的位置待机，触发剧情后获得该芯片。



先天技能

名称	效果
极	气力130以上发动，最终命中率、回避率、会心率+30%
战术指挥	可使用战术指挥指令，使目标单位的能力一回合内变化
ギアスの咒缚	气力130以上发动，攻击时最终伤害1.1倍，获得底力LV9的效果
螺旋力	命中率上升，受到攻击的最终伤害减少，效果随技能等级提升
螺旋力∞	螺旋力LV9，气力130以上时获得的PP变为1.2倍
精密攻击	会心发生时伤害为1.5倍
异能生存体	HP在10%以下时命中、回避、格斗、射击、防御、技量+20
重力干涉	气力130以上发动，机体能在空中移动，全武器空中地形适应变为S，移动力+1
冲击力	气力130以上发动，攻击伤害变为1.05倍
绝望予知	气力130以上发动，最终命中率、回避率、会心率+15%
繋ぐ力	气力130以上发动，我方回合开始时自机小队主驾驶员的SP回复5
穴掘力	气力130以上发动，机体能在地中移动，全武器获得“バリア贯通”效果
精神演奏	气力130以上发动，自机邻接的我方小队各能力+5
脆弱力	气力130以上发动，全武器获得“装甲值▼”效果
空间补填	气力130以上发动，获得HP回复（小）、EN回复（小）能力
光学透过	气力130以上发动，获得分身（几率50%）效果
腐食力	气力130以上发动，我方回合开始周围5格以内的敌人气力-2
テレポ-ト	气力130以上发动，移动力+1、自机小队移动时无视地形的影响
逆さまの力	气力130以上发动，カウンタ-发动几率+50%
断ち切る力	气力130以上发动，自机获得バリア・フィ-ルド效果
超能力	命中率和回避率上升，效果随技能等级提升
超A级超能力	超能力L9，每回合SP回复10
ネゴシエイタ-	战斗后对手的气力-3，修理费清算时技能持有者在场可免费
野性化	气力130以上发动，会心率+20%，攻击时最终伤害1.1倍
战斗プログラム	最终命中率、回避率、会心率+15%
远距离操作	气力130以上时，一回合一次可使用该指令将相邻我方单位变为未行动前的状态（消耗自机行动次数）
テレパシ-	气力140以上时，一回合一次可使用该指令对我方任一单位附加精神“必中”和“闪き”（不消耗自机行动次数）
物质转送	在リペアキット、プロペラントタンク、カ-トリッジ三种芯片中选择一个使用（即使没装备），一关只能使用一次
战斗モ-ド	气力120以上时可变化为バスタ-マシン7号
决战モ-ド	气力140以上时可变化为ダイバスタ-

PP可习得技能

名称	效果	所需PP
援护攻击	为邻接的同伴进行援护攻击，技能等级决定每回合援护的次数，小队支援攻击时驾驶员有援护攻击的情况下伤害有加成，具体为剩余次数×5%	250
再攻击	自己的技量比对手高20时，可以自己对自己施行援护攻击	350
サポ-トアタック	援护攻击时必定会心，再攻击除外	300
援护防御	为同小队队友或邻接小队主机体进行援护防御，技能等级决定每回合援护的次数	250
SPアップ	最大SP随技能等级每级上升5	100，每提升1级+20
斗争心	出击时气力+10	250
战意高扬	出击后每回合开始时气力+3	250
气力+（回避）	回避敌人的攻击时在原来的气力增减基础上气力+1	200
气力+（命中）	命中敌人时在原来的气力增减基础上气力+1	200
气力+（ダメ-ジ）	受到敌人攻击伤害时在原来的气力增减基础上气力+1	200
气力+（坏灭）	我方击坠敌方小队时在原来的气力增减基础上气力+1	200

PP可习得技能

名称	效果	所需PP
气力限界突破	气力上限变为170	300
底力	随机体HP减少，命中率、回避率、会心率、防御力上升，效果随技能等级提升	40，每提升1级+10
カウンタ-	在敌人攻击前先进行反击，发动几率根据技能等级与对手的技量差而定，作为副机体时不发动	40，每提升1级+10
Eセ-ブ	武器的消费EN变为80%	300
Bセ-ブ	武器的弹数变为1.5倍（小数点后面舍去）	300
见切り	气力130以上时最终命中率、回避率、会心率+10%	250
ガ-ド	气力130以上时受到攻击的最终伤害变为80%	250
マルチタ-ゲット	使用ALL武器时，对敌方小队两架机的伤害补正从-25%变为-10%	350
サイズ差补正无视	无视因机体体积大小带来的伤害减少，效果随技能等级提升	50，每提升1级+50
精神耐性	对手武器的特殊效果“能力半减”、“行动不能”、“气力低下”、“SP低下”无效，气力100以下时精神脱力无效（作为副驾驶时不发动）	250
ヒット&アウエイ	可攻击后再移动	300
ダッシュ	机体移动力+1，气力130以上时+2	350
修理スキル	修理的HP回复量变为1.5倍，使用范围加一格	300
补给スキル	补给机体可以移动后再补给	350
パ-ツ供给	可以对自机小队和邻接小队的单位使用消费系强化芯片	150
ハ-フカット	被命中率在30%以下的攻击命中时，最终伤害变为50%	250
ポジショニング	围攻补正在原来的基础上+5%，敌人对自机的围攻补正无效	300
シングルアタック	ALL武器攻击单体单位时伤害1.1倍	250
地形利用	自机所在格子的地形效果2倍	200
战术待机	以未行动的状态结束回合时，下回合自动使用精神“觉醒”和“加速”，同小队主驾驶员SP+5（作为副机体时不发动）	400

机体特殊能力一览

名称	效果
サイコフィ-ルド	气力130以上发动，2000以下全属性伤害无效化，发动时消费5点EN
Iフィ-ルド	气力110以上发动，受到光线属性攻击时伤害减少1500，发动时消费10点EN
アクティブクロ-ク	2000以下伤害无效化，发动时消费5点EN
VPS装甲	受到光线属性以外攻击时的伤害减少2000，发动时消费15点EN
GNソ-ドビット	气力110以上发动，受到攻击时伤害减少1500，发动时消费20点EN
GNホルスタ-ビット	气力110以上发动，受到攻击时伤害减少1500，发动时消费20点EN
GNフィ-ルド	2500以下伤害无效化，发动时消费10点EN
イナ-シャルキャンセラ-	2000以下伤害无效化，发动时消费10点EN
フィジカルリアクタ-	气力130以上发动，全属性伤害减轻3000，发动时消费20点EN
ピンポイントバリア	气力110以上发动，受到伤害减少1000，发动时消费5点EN
A.T.フィ-ルド	气力100以上发动，3000以下伤害无效化，同步率（シンクロ率）上升时效果提高，发动时消费20点EN，但是对使徒的格斗攻击无效
绝对守护领域	气力110以上发动，4000以下伤害无效化，发动时消费30点EN
辐射障壁	气力110以上发动，受到伤害减少1500，发动时消费5点EN
ブレイズ・ルミナス	气力105以上发动，受到伤害减少1500，发动时消费5点EN



TIPS 隐藏机体①ジュアッグ：第25话“特异点の使命”过关后在“D商店”中购买。



名称	效果
D・フォルト	1200以下伤害无效化，发动时消费10点EN
修理装置	为自机小队或邻接我方单位回复HP，有修理装置机体所在的小队每回合开始时HP回复10%
补给装置	为自机小队或邻接我方单位回复EN和弹药，有补给装置机体所在的小队每回合开始时EN回复10%
剑装备	一定几率发动“切拂”使对方特定攻击无效
盾装备	防御时伤害减少60%，受到攻击一定几率发动“盾防御”减轻伤害
变形	可使用指令“变形”改变为其他形态
单分离	可使用指令“单分离”改变为其他形态，一旦使用无法回到原形态
合体	可使用指令“合体”将复数单位合体为一个单位
分身	气力130以上时发动，50%的几率完全回避敌人攻击
真・ゲッタ–ビジョン	气力130以上时发动，50%的几率完全回避敌人攻击
ハイパ–ジャマ–	气力130以上时发动，30%的几率完全回避敌人攻击
ジャミング机能	同小队内的单位最终命中率和回避率+10%
バイオセンサ–	气力130以上且ニュ–タイプ到达LV5时发动，机体能力强化
サイコ・フレ–ム	气力130以上且ニュ–タイプ到达LV5时发动，机体能力强化
月光蝶	气力130以上时发动，可消耗行动次数使用指令“月光蝶”将自机10格范围内的敌方单位EN–300，自机EN全回复
NT–D システム	气力130以上发动，可使用指令“NT–D发动”变为毁灭模式，模式持续时间为5回合
ゼロシステム	气力130以上发动，驾驶员能力随气力上升而强化
サテライトシステム	サテライトキャノン系武器填充相关，回合倒数完后可使用サテライトキャノン系武器
トランザム	可使用“トランザム发动”指令强化机体能力，2回合后解除，并且同关卡不能再次使用
アンビリカル・ケ–ブル	每回合开始时EN回复50
暴走	被击坠时机体变为不受控制单位，无差别攻击敌我方
螺旋力发动	气力130以上时“HP回复（小）”发动，并且攻击伤害会有螺旋力等级以及气力带来的加成
ECS	每关开始时获得精神指令“闪き”、“斗志”、“突击”的效果
ラムダ・ドライバ	气力130以上时发动，随气力提升，机体的“照准值”、“运动型”、“装甲值”上升，并且攻击伤害也得到提高
妖精の目	气力130以上发动，全武器附加“バリア贯通”效果、会心率+30%、攻击伤害1.1倍
エレメントシステム	气力130以上时，主驾驶员的能力值以3名驾驶员中最高的那项为准
超能力増幅	驾驶员的超能力等级每上升1级武器攻击力+100
Vコンシステム	对方武器的特殊效果“能力半减”、“行动不能”、“气力低下”、“SP低下”无效化，气力100以下时精神脱力无效，“连续目标补正”和“围攻补正”的负面效果无效化
GAIモ–ド发动	气力140以上时主角机可用指令“GAIモ–ド”变为ジェニオン・ガイ形态，后期气力要求变为120
スフィア发动	气力140以上时主角机可用指令“スフィア发动”变为ジェミニオン・レイ形态
いがみ合う双子	气力150以上时发动，关卡中所有我方驾驶员技量+10
悲しみの乙女	气力150以上时发动，关卡中所有我方驾驶员回避+10
痛みの狮子	气力150以上时发动，关卡中所有我方驾驶员防御+10
揺れる天秤	气力150以上时发动，关卡中所有我方驾驶员命中+10
オ–ルキャンセラ–	对方武器的特殊效果“能力半减”、“行动不能”、“气力低下”、“SP低下”、“EN▼”、“运动性▼”、“照准值▼”、“装甲值▼”无效化
EN回复	自军回合开始时回复EN，（小）：10%、（中）：20%、（大）：30%
HP回复	自军回合开始时回复HP，（小）：10%、（中）：20%、（大）：30%

机体强化芯片一览

名称	效果
ブ–スタ–	移动力+1
メガブ–スタ–	移动力+2
补助ISC	移动力+1 运动性+10
マグネットコ–ティング	运动性+10
惯性制御システム	运动性+20
精密照准レンズ	照准值+10
クエント制センサ–	照准值+20
スナイパ–キット	会心补正+20
高性能レ–ダ–	除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
脊髓反应コネクタ	照准值+20，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
PMCサイト	照准值+20，机体、武器的全地形适应变为A，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
ハロ	移动力+2，运动性、照准值+25，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
チョバムア–マ–	HP+500，装甲+100
ハイブリッドア–マ–	HP+1000，装甲+150
超合金Z	HP+1200，装甲+250，我方行动时EN回复最大值的10%
补助GNドライヴ	最大EN+100，我方回合开始时回复最大EN的10%
パラジウム・リアクタ–	最大EN+150
バリア・フィ–ルド	受到攻击的伤害减少1000，发动时消费5点EN
PMCモ–タ–	气力130以上时发动，获得分身效果（50%几率），受到攻击的伤害减少1000，运动性+20
勇者の印	运动性+25、照准值+25、会心补正+25、装甲+200
钢の魂	运动性+30、照准值+30、会心补正+30、装甲+250
SOLア–マ–	最大HP+1000 装甲+200，敌人武器效果里“バリア贯通”和“サイズ差补正无视”以外的无效化
SOLクォ–ツ	武器、歌的攻击力+300，除地图武器以及射程1以外的武器、歌射程+2
フライトモジュ–ル	机体、武器的空中地形适应变为S，专用移动类型以外的单位可在空中移动
スラスタ–モジュ–ル	机体、武器的宇宙地形适应变为S
ランドモジュ–ル	机体、武器的陆地地形适应变为S，专用移动类型以外的单位可在陆地移动
スクリュ–モジュ–ル	机体、武器的海里地形适应变为S，专用移动类型以外的单位可在海里移动
A–アダプタ–	机体、武器的全地形适应变为A
S–アダプタ–	机体、武器的全地形适应变为S
プロペラントタンク	自机EN回复250，一关只能使用一次
カ–トリッジ	自机弹药全回复，一关只能使用一次
リペアキット	自机HP回复6000，一关只能使用一次
ス–パ–リペアキット	自机的HP、EN、弹药全回复，一关只能使用一次
郁绘のおやつ	主驾驶员的SP回复20，一关只能使用一次
わかめパン	主驾驶员的SP回复40，一关只能使用一次
アンドロメダ焼き	主驾驶员的SP回复60，一关只能使用一次
娘娘名物まぐろマン	主驾驶员的SP回复100，一关只能使用一次
アドレナリンアンプル	出击时气力+5
サイキックリアクタ–	出击时气力+10
カミナのサングラス	出击时气力+20
Fボンバ–のディスク	驾驶员出击后每回合开始气力+3
シェリルのディスク	主驾驶员的SP每回合回复10
ランカのディスク	击破敌机时获得Z芯片数变为1.5倍，不和其他同类效果重复
时狱の纹章	会心率+30%，机体、武器的全地形适应变为A
连狱の纹章	驾驶员气力上限+10，出击时气力+10，复数装备时效果不重复
天狱の纹章	驾驶员气力上限+50，最大SP+50，武器攻击力+2000，复数装备时效果不重复
DGの牙	盾防御、切拂等几率事件的几率+10%

TIPS 隐藏机体② α アジ–ル：第33话“黑历史の暗”过关后，如果クエス或シャア任一人获得ACE，或者合计击坠数达到一定以上，在“D商店”中购买。（2周目时可能不需要满足条件就能购买）

合体攻击



合体攻击名称	参加机体・驾驶员
ウルズ・ストライクR	ARX–7 アーバレスト（宗介）+M9 ガーンズバック（マオ）+M9 ガーンズバック（クルツ）
ガンマール・コンビネーション	スペースガンマール（ギミー）+スペースガンマール（ダリー）
DYNAMITE EXPLOSION	VF–22S Sボーゲル II F（ガムリン・メイン）+VF–19改F バルキリー（バサラ）
真シャインスパーク	真ゲッター1+真ゲッタードラゴン
无敌コンビネーション	ダイターン3+ザンボット3+トライダーG7
ツイン・ビーム・マグナム	ユニコーンガンダム（毁灭模式）+バンシイ・ノルン（毁灭模式）
アクエリオンLOVE	ソーラーアクエリオン+アクエリオンEVOL
イナズマダブルキック	バスターマシン7号+バスターマシン19号
	ダイバスター+バスターマシン19号
アブソリュートノヴァビースト	ダンクーガノヴァマックスゴッド+ドラゴンズハイヴ

机体改造奖励

注：将机体能力每项改造到5段即可获得改造奖励。改造到10段可获得全改奖励，可在武器和机体的任一个地形适应变为S、移动力+1、武器射程+1、护罩消耗EN减半以及强化芯片槽+1中任选一个为机体附加。



无敌超人珍宝3

机体名	效果
ザンボット3	夜晚和宇宙关卡时武器"ムーン・アタック"必定会心

无敌钢人泰坦3

机体名	效果
ダイターン3	运动性+50

无敌机器人托莱达G7

机体名	效果
トライダーG7	武器"トライダー・セイバー"和"トライダー・バード・アタック"的射程+2
シャトル	补给时对方驾驶员的气力+5

太阳使者 铁人28号

机体名	效果
铁人28号	白天和宇宙地图时获得"EN回复（中）"效果
ブラックオックス	武器"ブラックオックス・アタック"的攻击力+200、射程+1
スペースロボ7号	武器"光の剑"攻击力+300并附带"サイズ差补正无视"效果

六神合体Godmars

机体名	效果
ゴッドマーズ	EN+100、移动力+2
コスモクラッシャー	移动力+1、全武器攻击力+300

装甲骑兵Votoms

机体名	效果
スコープドッグ	移动力+1，全武器会心率+30
ベルゼルガDT	武器"パイルバンカー"的弹数+3，机体移动力+1、运动性+20
エルドスピーネ	运动性+20、照准值+300
オーデルバックラー	武器"パイルバンカー"攻击力+20、射程+1

超时空世纪奥加斯

机体名	效果
オーガス	移动力+1，武器"一齐射击"的射程+2、弹数+2

机动战士Z高达

机体名	效果
Zガンダム	特殊能力"バイオセンサー"发动时驾驶员能力+10
ガンダムMk–II	武器"ロング・ライフル"的攻击力+300
メタス	获得特殊能力"补给装置"
キュベレイ	"ニュータイプ"专用武器的攻击力随ニュータイプ技能等级上升

机动战士高达 逆袭的夏亚

机体名	效果
ジェガン	武器"ビーム・ライフル"的攻击力+300
リ・ガズィ	移动力+1，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
νガンダム	"ニュータイプ"专用武器的攻击力随ニュータイプ技能等级上升
サザビー	"ニュータイプ"专用武器的攻击力随ニュータイプ技能等级上升
ヤクト・ドーガ（ギュネイ）	武器"ファンネル"的弹数+4、会心率+25
ヤクト・ドーガ（クェス）	武器"ファンネル"的弹数+4、命中值+30
α・アジール	移动力+1、装甲值+500

机动新世纪高达X

机体名	效果
ガンダムDX	武器"Gファルコン连携攻击"攻击力+200、弹数+2

新机动战记高达W 无尽的华尔兹

机体名	效果
ウイングガンダムゼロ	特殊能力"ゼロシステム"强化
ガンダムデスサイズヘル	"ハイパージャマー"无气力限制、全武器的会心率+20
トールギスIII	移动力+2
トーラス	运动性+15，武器"ビームライフル"可移动后使用
ガンダムヘビーアームズ改	运动性+15，全武器弹数1.5倍
ガンダムサンドロック改	装甲值+300，获得特殊能力"补给装置"
アルトロンガンダム	武器"ドラゴンハング"的射程+2
サーペント	照准值+15，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1



TIPS 隐藏机体③ボン太くん：第51话"运命への出航"过关后，如果宗介获得ACE的话便可入手。

∀高达

机体名	效果
∀ガンダム	最大EN+100

机动战士高达SEED DESTINY

机体名	效果
デスティニ-ガンダム	最大EN+80、全武器会心率+30
ストライクフリ-ダムガンダム	运动性+15，除地图武器以及射程1以外的武器射程+1

机动战士高达00 先驱者的觉醒

机体名	效果
ダブルオ-ライザ-	最大EN+100
ダブルオ-クアンタ	最大EN+100
ガンダムサバ-ニャ	除地图武器以及射程1以外的武器射程+2
ガンダムハル-ト	移动力+1、全武器可移动后使用
ラファエルガンダム	特殊能力"GNフィ-ルド"的效果+400、最大EN+50
プトレマイオス2改	发动トランザム时全武器可移动后使用
GN-XⅣ	移动力+1、运动性+15
ブレイヴ	武器和机体的地形适应变为"宇S"和"空S"

机动战士高达UC

机体名	效果
ユニコ-ンガンダム	移动力+1、运动性+15、最大EN+80
FA・ユニコ-ンガンダム	移动力+1、运动性+15、最大EN+80
バンシィ・ノルン	移动力 +1、运动性 +15、最大 EN+80
デルタプラス	移动后可变形
リゼル	武器"メガ・ビ-ム・ランチャ-"的攻击力+200、命中值+20
ロト	修理时的HP回复量变为2倍
ジェガン（UC）	照准值+30、运动性+10
ジェスタ	武器"ビ-ム・ライフル"的攻击力+200
ネエル・ア-ガマ	武器"ハイパ-・メガ粒子炮"的消费EN-30、必要气力-10
クシャトリヤ	"ニュ-タイプ"专用武器的攻击力+200、会心率+10
バイアラン・カスタム	全武器攻击力+200
ジュアッグ	全武器攻击力+300、命中率+20

飞跃巅峰

机体名	效果
ガンバスタ-	特殊能力"イナ-シャルキャンセラ-"的消费EN-5

飞跃巅峰2

机体名	效果
ディスヌフ	格斗武器の攻击力+200
バスタ-マシン19号	格斗武器の攻击力+200、EN+50
ヴァンセット	「バスタ－メガテック PK」の攻击力 +200、射程 +1
キャトフヴァンディス	「バスタ-スマッシュ（全体）」+200、消费EN-10
EVO-4	运动性+15、装甲值+300
バスタ-マシン7号	特殊能力"フイジカルリアクタ-"的消费EN变为5
ダイバスタ-	特殊能力"フイジカルリアクタ-"的消费EN变为5

超时空要塞7

机体名	效果
VF-19改Fバルキリ-	除地图武器以及射程1以外的武器射程+2
VF-22S Sボ-ゲルⅡF	移动力+1、全武器攻击力+200

剧场版 超时空要塞F

机体名	效果
VF-25FメサイアF・TP（アルト）	武器和机体的地形适应变为"空S"
VF-25メサイアF・TP（ミシェル）	武器"スナイパ-ライフル（精密射击）"的射程+2，并增加"运动性▼"效果
RVF-25メサイアF（ルカ）	特殊能力"ジャミング机能"的效果对邻接的我方单位也有效
VF-25SメサイアF・TP（オズマ）	运动性+20、照准值+20、装甲值+200
クアドラン・レア	武器"インパクト・カノン"的攻击力+200、射程+1
VB-6ケ-ニッヒモンスタ-S	武器"一齐射击"的弹数+2，机体装甲值+400
マクロス・クォ-タ-	机体搭载时的回复量变为100%，并且搭乘机体的气力不会下降
YF-29デュランダルF・SP（アルト）	武器和机体的地形适应变为"宇S"和"空S"
VF-27γルシファ-F・SP（ブレラ）	运动性+20、移动力+1、会心率+30

真盖塔 世界最后之日

机体名	效果
ブラックゲッタ-	武器的地形适应变为全S
真ゲッタ-1	移动后可变形
真ゲッタ-ドラゴン	我方回合开始时邻接自军单位EN回复40

真魔神 冲击！Z篇

机体名	效果
マジンガ-Z	装甲值+300、EN+50
ビュ-ナスA	特殊能力"修理装置"的范围+2
ボス・ボロット	特殊能力"补给装置"的范围 +1
ゼウス神	HP回复和EN回复变为"大"

地球防卫企业 Dai Guard

机体名	效果
ダイ・ガ-ド	武器"グレ-トノットパニッシャ-"的攻击力+200、弹数+1

The Big O

机体名	效果
ビッグオ-	武器"プラズマ・ギミック"可移动后使用
ベック・ビクトリ-・デラックス	最大HP+2000、装甲值+300、获得特殊能力"修理装置"

全金属狂潮

机体名	效果
M9 ガ-ンズバック（マオ）	特殊能力"ジャミング机能"的效果对邻接的我方单位也有效
M9 ガ-ンズバック（クルツ）	除地图武器以及射程1以外的武器射程+2
ARX-7 ア-バレスト	特殊能力"ラムダ・ドライバ"强化
ARX-8 レ-バテイン	特殊能力"ラムダ・ドライバ"强化，出击时アル的SP+15
M9D ファルケ	运动性+15，武器"クリムゾン・エッジ"的攻击力上升
サベ-ジ（クロスボウ）	武器"HEATハンマ-"的攻击力+300、射程+1
トゥアハ-・デ・ダナン	移动力+1、全武器攻击力+300
ボン太くん	全武器附加"气力低下"效果

创圣的大天使EVOL

机体名	效果
アクエリオンEVOL	最大HP+1500、EN+50

创圣的大天使

机体名	效果
アクエリオン	特殊能力"エレメントシステム"的发动气力变为120

兽装机攻断空我 Nova

机体名	效果
ダンク-ガノヴァマックスゴッド	装甲+200、最大EN+80
ドラゴンズハイヴ	移动力+1、EN回复（小）

天元突破红莲螺岩

机体名	效果
グレンラガン	最大EN+100、全武器会心率+20
超银河ダイグレン	除地图武器以及射程1以外的武器射程+1，机体装甲值+200
超银河グレンラガン	最大EN+100、全武器会心率+20
天元突破グレンラガン	最大EN+100、全武器会心率+20
スペ-スガンマ-ル（ギミ-）	武器"ガンマ-ルグレイブ"的攻击力+200、射程+1
スペ-スガンマ-ル（ダリ-）	武器"ガンマ-ルグレイブ（射击）"的攻击力+200、射程+1
スペ-スヨ-コWタンク	武器"ミサイル一齐发射"可移动后使用

新世纪福音战士 新剧场版

机体名	效果
エヴァンゲリオン初号机	特殊能力"A.T.フィ-ルド"的效果+400
エヴァンゲリオン零号机（改）	移动力+1、最大HP+500、装甲值+200
エヴァンゲリオン2号机	全武器弹数 1.5 倍
エヴァンゲリオン改2号机γ	全武器攻击力+200
エヴァンゲリオン8号机	照准值+30、除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
エヴァンゲリオン第13号机	武器"防御ユニット"的攻击力+200
エヴァンゲリオンMark.09	自军回合开始时HP回复50%

TIPS ギュネイ&ヤクト・ド－ガ 加入条件：①第4话分支时选择"苍之地球"路线，如果之后选择了北米路线的话，在第6话"ジオンの未来"中可以用カミ－ユ对其说得，极东路线则是第7话"严岛の奇迹"中用カミ－ユ对其说得；

Code Geass 反叛的鲁鲁修

机体名	效果
蜃气楼	武器“扩散构造相转移炮（全体）”的攻击力+300
红莲圣天八极式	武器“辐射波动机构”的攻击力+300
ランスロット・アルビオン	武器“MVS二刀流”的攻击力+300
ランスロット・フロンティア	武器“ヴァリス・フルパワ–”的攻击力+300

翠星之加尔刚蒂亚

机体名	效果
チェインバ–	战斗过的敌方小队到下回合为止附加精神“分析”
ラケ–ジ・ユンボロ	装甲值+300、移动力+1、全武器攻击力+300

原创

机体名	效果
ジェニオン	移动力+1、EN回复（小）
ジェニオン・ガイ	移动力+1、EN回复（小）
ジェミニオン・レイ	移动力+1、EN回复（小）
バルゴラ・グロ–リ–S	移动力+1、EN回复（小）
ガンレオン・マグナ	移动力+1、EN回复（小）
リ・ブラスタT	移动力+1、EN回复（小）
DEM输送舰	最大HP+1500、装甲值+200
ソ–ラリアン	HP回复（小）

驾驶员ACE奖励

注 :ACE 的要求击坠数为 80。



无敌超人赞宝3

驾驶员名	效果
胜平	敌方回合时给攻击伤害1.2倍，受到伤害0.9倍

无敌钢人泰坦3

驾驶员名	效果
万丈	过关时资金+30000

无敌机器人托莱达G7

驾驶员名	效果
ワッ太	特殊技能“社长”的效果变为2倍
柿小路	过关时获得1个“郁绘のおやつ”

太阳使者 铁人28号

驾驶员名	效果
正太郎	技量+10、移动力+1、命中率+10%、回避率+10%
ブラックオックス	所有精神指令消费SP–5
グ–ラ	精神“友情”消耗SP变为20

六神合体Godmars

驾驶员名	效果
タケル	特殊技能“超能力”变为“超A级超能力”
ケンジ	コスモクラッシャ–的驾驶员出击时SP+10

装甲骑兵Votoms

驾驶员名	效果
キリコ	HP在30%以下时发动特殊技能“异能生存体”
シャッコ	支援攻击伤害1.4倍
テイタニア	同小队或邻接我方单位中有キリコ时，攻击伤害1.1倍，受到伤害0.7倍

超时空世纪奥加斯

驾驶员名	效果
桂	同小队或邻接我方单位每有一个女性驾驶员时，各能力+3

机动战士Z高达

驾驶员名	效果
カミ–ユ	反击时攻击伤害变为1.2倍，会心率+20%
エマ	支援攻击和援护攻击1.2倍
ファ	所有精神指令消费SP–5
フォウ	特殊能力“强化人间”变为“ニュ–タイプ”，等级+1
カツ	精神“かく乱”消耗SP变为40
ハマ–ン	连续目标补正效果无效，受到伤害0.8倍

机动战士ガンダム 逆袭のシャア

驾驶员名	效果
アムロ	ニュ–タイプ专用武器射程+1、技量+20
ハサウェイ	精神指令“热血”变为“爱”
シャア	特殊技能“ニュ–タイプ”的等级+1、技量+20
ギュネイ	气力130以上时每回合开始自动使用“直感”
クェス	精神指令“觉醒”消费SP变为50

机动新世纪高达X

驾驶员名	效果
ガロ–ド	出击时气力+10，击坠敌人时获得资金1.5倍

新机动战记高达W 无尽的华尔兹

驾驶员名	效果
ヒイロ	移动力+1，ゼロシステム在气力以上时110就能发动
デュオ	回避率+20%、会心率+20%
トロワ	全体攻击的伤害 1.2 倍
カトル	我方回合开始时、自机小队和邻接我方单位的气力+3
五飞	气力130以上时每回合开始自动使用“不屈”
ノイン	精神指令“激励”消费SP变为25
ヒルデ	出击时SP+20
ゼクス	出击时我方全体小队使用“加速”

∀高达

驾驶员名	效果
ロラン	出击时SP最大

机动战士高达SEED DESTINY

驾驶员名	效果
シン	移动力+1，特殊技能“SEED”气力110以上就可发动
キラ	回避率+20%，特殊技能“SEED”气力110以上就可发动

机动战士高达00 先驱者的觉醒

驾驶员名	效果
刹那	“イノベイタ–”的SP回复效果在原基础上+5（共10）
ロックオン	会心率+20%、全体攻击伤害1.1倍
アレルヤ	回避率+20%、自机小队移动力+1
ティエリア	气力130以上时，战斗过的敌方小队到下回合为止附加精神“分析”
スメラギ	特殊技能“パ–ツ供给”的效果延伸到指挥范围内
コ–ラサワ–	气力120以上时每回合开始自动使用“幸运”
グラハム	攻击处于地形“空”或“宇”的敌人时命中+20%、攻击1.1倍

机动战士高达UC

驾驶员名	效果
バナ–ジ	ユニコ–ンガンダム（デストロイモ–ド）登场时入手PP变为1.2倍
リディ	自机小队获得经验值、资金1.2倍
オット–	指挥范围内的我方受到伤害 0.9 倍
マリ–ダ	气力130以上时每回合开始自动使用“集中”
ブライト	我方回合开始时指挥范围内的我方单位气力+3
コンロイ	所属小队受到伤害0.8倍，命中率+20%
ナイジェル	所属小队命中率+20%、回避率+10%、会心率+10%

飞跃巅峰

驾驶员名	效果
ノリコ	气力170以上时使用“奇迹”，效果为同时发动爱、勇气、魂、斗志、觉醒、狙击、突击、铁壁、集中（一关限一次）

TIPS ②第 10 话 B“赤い彗星の影”中，先后用クェス、シャア对其说得，之后用クェス、シャア任一人将其击坠；
③第 24 话“一筋の光明”中，用シャア、クェス或カミ－ユ对其说得一次；

飞跃巅峰2

驾驶员名	效果
ノノ、バスタ–マシン7号	出击时の气力+10、「努力」「根性」の消费SP–5（努力10、根性15）
ラルク	ダメ–ジを受けると本来の气力増减に加えてさらに+3
ニコラ	特殊スキル「远距离操作」の效果范围 +1
チコ	所属チ–ム及び邻接味方チ–ムの命中率+10%、回避率+10%

超时空要塞7

驾驶员名	效果
バサラ	出击时歌能量+20000
ガムリン	自机小队回避+20%、命中+15%

剧场版 超时空要塞F

驾驶员名	效果
アルト	移动后可变形，机体附加特殊能力“分身”
ミシエル	同小队有女性驾驶员时会心率+30%
ルカ	精神指令“分析”和“かく乱”消费 SP–10
オズマ	自机小队驾驶员受到バサラ的歌的效果2倍，回避率+15%
クラン	地图上有ミシエル时会心率+30%
カナリア	自机小队机体除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
ジェフリ–	指挥范围内的我方单位命中率+15%
ブレラ	敌方回合时给攻击伤害1.2倍，回避率+15%

真盖塔 世界最后之日

驾驶员名	效果
龙马	气力170以上时攻击伤害1.3倍
隼人	气力150以上时回避率+40%
弁庆	气力150以上时受到伤害0.7倍
号	气力130以上时每回合开始SP回复10

真魔神 冲击！Z篇

驾驶员名	效果
甲儿	气力130以上时攻击伤害1.2倍
さやか	修理的HP回复量变为2倍
ボス	精神指令“气合”变为“气合＋”
ゼウス	我方回合开始时，自机小队SP+5、气力+3

地球防卫企业 Dai Guard

驾驶员名	效果
赤木	特殊技能“底力”发动时，移动力+1、攻击伤害1.1倍

The Big O

驾驶员名	效果
ロジャ–	特殊技能“ネゴシエイタ–”的气力降低效果变为–5
ベック	特殊技能“强运”变成“天才”

全金属狂潮

驾驶员名	效果
宗介	全能力+10
マオ	指挥范围内的我方会心率+20%、命中率+10%
クルツ	对女性的攻击伤害0.9倍，对男性的攻击伤害1.1倍
クル–ゾ–	精神指令“斗志”消费SP变为20
テッサ	指挥范围内的我方单位获得经验值和资金1.2倍
ボン太くん	战斗过的对手气力–5

创圣的大天使EVOL

驾驶员名	效果
アマタ	自机小队全机体获得“重力干涉”效果
カイエン	自机小队全机体获得“绝望予知”效果
ゼシカ	自机小队全机体获得“冲击力”效果
ミコノ	自机小队全驾驶员获得“系ぐ力”效果
アンディ	自机小队全机体获得“穴堀力”效果
モロイ	自机小队全机体获得“脆弱力”效果
MIX	自机小队全机体获得“空间补填”效果
ユノハ	自机小队全机体获得“光学透过”效果
サザンカ	“腐食力”效果范围+1
クレア	我方回合开始时，地图上的我方单位气力+2
カグラ	“カウンタ–”发生时攻击伤害变为1.1倍
ジン	“断ち切る力”的伤害减轻效果变为1500

创圣的大天使

驾驶员名	效果
アポロ	出击时气力+20

兽装机攻断空我 Nova

驾驶员名	效果
葵	特殊技能“野生化”发动时使用“觉醒”（一关限一次）
F.S.	我方回合开始时指挥范围内的我方单位SP+2

天元突破红莲螺岩

驾驶员名	效果
シモン	特殊技能“螺旋力”变为“螺旋力∞”
ダヤッカ	精神指令“爱”消费SP变为50
ギミ–	和ダリ–组队时,攻击伤害 1.2 倍,受到伤害 0.8 倍
ダリ–	和ギミ–组队时，攻击伤害1.2倍、受到伤害0.8倍
ヨ–コ	自机小队机体除地图武器以及射程1以外的武器射程+1

新世纪福音战士 新剧场版

驾驶员名	效果
シンジ	出击时シンクロ率+25
アスカ	出击时气力+10、精神指令“突击”消费SP变为20
マリ	援护攻击伤害1.2倍，参加援护攻击时气力+5
レイ	A.T.フイ–ルド的伤害无效上限变为3300

Code Geass 反叛的鲁鲁修

驾驶员名	效果
ゼロ	使用“战术指挥”时，效果范围内每有1个我方小队获得3的PP
カレン	自机小队机体的格斗武器伤害1.1倍
スザク	特殊技能“ギアスの咒缚”无发动限制
C.C.	气力130以上时自机小队驾驶员全能力+10

原创

驾驶员名	效果
ヒビキ	气力130以上时伤害1.1倍、移动力+1
セツコ	自己所属小队以及邻接我方单位攻击伤害1.1倍
ランド	使用指令“修理”时PP+5
クロウ	所属小队获得资金和Z芯片1.2倍
トライア	精神“分析”的SP消费变为15

多周目要素

如果在通关后读取存档的话就可以继承上一周目的部分资金、Z 芯片、PP 以及击坠数，继承率随着周目的不同有所差异。2 周目继承 1 周目的 50%、3 周目继承 75%、4 周目以后 100% 继承。由于本作的芯片能力强大，因此在多周目继承上也是有所限制的。可继承数量随着周目增加而增加。2 周目可继承 5 个、3 周目 10 个、4 周目 15 个、5 周目 20 个、6 周目之后固定为 25 个。当然像是“强化系统”要素则是无法继承的。

由于继承剩下的强化芯片是不会自动贩卖的，因此在开始最后的 Epilogue 章节之前，建议先留下要继承的芯片，再把其余的芯片全部卖掉就可以增加 Z チップ的继承量了



TIPS ④第 35 话后选择 B 路线“宇宙路线”,第 36 话 B“宇宙の神”中用シャア对其说得,再用クエス与其战斗一次,之后当ロ－ゼン・ズ－ル被击坠时,就会触发特殊剧情,之后ギュネイ加入我方。

全关卡攻略

流程表

序章第1话	时狱の果てに
序章第2话	地球绝对防卫线
第1话	新地球皇国
第2话	守るべきもの
第3话	新世界への扉

分支	ヒビキは翠の地球の部队に编成（A路线）	ヒビキは苍の地球の部队に编成（B路线）
第4话	もう一つの地球	宇宙と大地の狭间

分支	无	北米に降下する（B路线1）	日本に降下する（B路线2）
第5话	翠の大海原	北米战线、波高し	新たなる战场
第6话	漂流者	ジオンの未来	トウキョウ攻防战
第7话	无赖の女帝	オ–ティス基地攻略战	严岛の奇迹
第8话	旅立ちの日	毒针	第2次トウキョウ攻防战

B路线合流

第9话	战いの大地	平和への暁
第10话	蠍の毒、蝶の毒	赤い彗星の影
第11话	出击、トップレス！	プラント动乱

第12话	憎しみの翅、爱しさの翼
第13话	大气圏突入
第14话	アルカトラズ大脱走
第15话	决战、ラ–ス・バビロン！
第16话	终わる世界

分支	この场を脱出する	宗介を救出する（B路线）

分支	マクロス・クオ–タ–の周边を确认する（A路线1）	ドラゴンズハイヴの周边を确认する（A路线2）	无
第17话	银河の海	饥える破坏魔	败走
第18话	禁断の惑星	果てなき破坏の化身	孤影
第19话	大いなる意思	裂ける次元	怒りのナムサク
第20话	未知なる恐怖	导く者	ザ・リタ–ンマン

A路线合流

第21话	ジュピタ–・クライシス	遭遇
第22话	マ–ズ・エンカウント	再会の火の星

第23话	最后の来访者
第24话	一筋の光明
第25话	特异点の使命

分支	本队を中央大陆へ向かわせる（A路线）	本队を残されの海へ向かわせる（B路线）
第26话	辉けぼくらの星	深海の秘密
第27话	地上に降りた太阳	野望の岛
第28话	暗の兄、光の弟	翠の海の明日
第29话	猛攻のストラウス	深渊よりの目觉め

第30话	暗の中の真实
第31话	憎しみと悲しみと
第32话	太极
第33话	黑历史の暗
第34话	复活の日
第35话	1万2000年を越えて

分支	日本防卫队に配置（A路线）	ネオ・ジオン牵制队に配置（B路线）	アマルガム追迹队に配置（C路线）
第36话	归ることなき故乡	宇宙の神	世界への挑战
第37话	光の魔神	暗闇のリディ	神への诱い
第38话	永远の战士	ハマ–ンのためらい	幻影
第39话	受け继がれる牙	想いと力の向かう先	歪む因果
第40话	光と暗の向こうに	赤い彗星の未来	迫るクロス・オブ・ワ–ルド

第41话	ずっと、スタンド・バイ・ミ–
第42话	炎

分支	シンジの所へ向かう（A路线）	クロウの所へ向かう（B路线）	シャアの所へ向かう（C路线）
第43话	闭じた世界	永远の圣王国	BEYOND THE DEMENSION

第44话	宿命を越えて
第45话	虹の彼方に
第46话	守るべき未来
第47话	决战の地へ
第48话	燃える地球
第49话	宇宙に响く声
第50话	星の向こうに
第51话	运命への出航

分支	本队を真ゲッタ–ドラゴンの救援に回す（A路线）	本队をマクロス・クオ–タ–の救援に回す（B路线）
第52话	神に导かれし者	崩坏へのスタンピ–ド
第53话	歪んだ进化	爱憎のラビリンス
第54话	闪光！！次元の果て！	爱する翼

第55话	死斗の银河
第56话	觉醒
分支	希望は残っている（路线A） / 絶望しかない（路线B）
第57话	真化、その意味 / 终焉の宇宙
第58话	哀しき墓守
第59话	邪神降临
第60话	永远へ
第61话	黒い太阳
最终话	果てなき世界

关卡要点

序章第1话 时狱の果てに

胜利条件	1、全灭敌人 2、到达第3回合
败北条件	我方战舰被击坠
SR点获得条件	本关无SR
可获得强化芯片	无

攻略要点：本关并没有SR要求，并且只需撑到第3回合即可过关。不过为了钱和经验，建议还是在2回合以内把除了最后方4台敌机以外的所有敌机击坠。最后4台敌机由于离我方距离较远，而且不会主动接近，基本没有击坠的可能，尽可能击坠敌机然后等待第3回合到来即可。

序章第2话 地球绝对防卫线

胜利条件	1、全灭敌人 2、击坠アンゲロイCAN（尸刻）
败北条件	我方战舰被击坠
SR点获得条件	本关无SR
可获得强化芯片	无

攻略要点：本关同样没有SR点数，敌人初期的配置和上一关类似，以我方的实力很容易对付。把初期的敌人解决后，巨蟹座宝玉持有者尸空与金牛座宝玉持有者会登场触发剧情，不过此时他们并不会作为本关的敌人。尸空撤退后我们的目标是尸刻驾驶的アンゲロイCAN，不过在击破她之前还是先把杂鱼全部清理光吧。

第1话 新地球皇国

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、ヒビキ被击坠 2、我方战舰被击坠
SR点获得条件	3回合内全灭敌人
可获得强化芯片	リペアキット

攻略要点：本关开始终于有SR了，一开始只有ヒビキ一人，不过在3回合之内击破6台杂兵机也绰绰有余了，注意好站位即可。全灭敌人获得SR后敌方增援会随即赶来，不过好在我方大部队也会前来增援，阵容更是豪华至极，之后只需要团推敌方做人即可，多利用"幸运"、"努力"之类的精神可以小赚一笔。

第2话 守るべきもの

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、宗介、マオ、クルツ、ヒビキ任一人被击坠 3、シンジ、レイ任一人被击坠（触发剧情后）
SR点获得条件	在过关前达成1次Combo Max
可获得强化芯片	郁絵のおやつ スクリューモジュール A-アダプター

攻略要点：为了达成本关SR，建议在开始前先改造一下带有ALL武器的主力机体的武器伤害。本关一开始就是杂兵战，要达成本关的SR的话其实只需要在一回合内连续消灭5个小队的敌人，使用高威力的ALL武器配合"マルチアクション"指令可以轻松完成。不过还有更为简单的方法，那就是留下5个单机敌人小队，再用集中攻击的方式在一回合内将他们连续击破便可。当消灭一定数量的敌人后会触发剧情，EVA初号机、G7、铁人28等赶来支援，同时野牛小队习得合体攻击。有了增援后敌人还是比较好对付的，BOSSベヘモス的HP有22000，而且装甲较厚，建议"分析"加四围后用极限突破迅速解决。



第3话 新世界への扉

胜利条件	1、全灭敌人 2、击坠第10使徒（第10使徒登场后） 3、EVA初号机登场后5回合内击坠第10使徒（我方增援登场后）
失败条件	1、任一我方机体被击坠 2、我方战舰、シンジ被击坠 3、EVA初号机登场后经过6回合 4、新地球皇国军击坠第10使徒
SR点获得条件	击坠第10使徒之前全灭其他所有敌人
可获得强化芯片	チョバムアーマー プロペラントタンク

攻略要点：本关开场只有零号机与二号机，并且敌人数量众多，好在并不强力，我方2机可以靠AT力场与他们一战，尽量多用他们消灭杂兵。第10使徒与我方增援分别会在第2回合与第3回合登场，此间还会触发2号机暴走的剧情。由于本关有回合数限制，所以要拿SR的话必须快速清理杂兵，不过注意不要让第10使徒抢了太多的钱和经验，可以控制初号机事先牵制住使徒并逐步往大部队方向引，待下方大部队清理完皇国军后再集中火力将其击坠。如果觉得来不及的话，可以试一下新指令"ブーストダッシュ"。本关结束后会有分支选择，选择"ヒビキは翠の地球の部队に编成"进入支线A，选择"ヒビキは苍の地球の部队に编成"进入支线B。



TIPS マリーダ生存条件：①第4话分支时选择"苍之地球"路线，第9话B"平和への暁"中用バナージ和マリーダ战斗一次，之后用バナージ对其说得，再用バナージ将其击坠；

第4话A もう一つの地球

胜利条件	1、击坠シャウラス・リ-ダ- 2、迎来第6回合
败北条件	我方战舰被击坠
SR点获得条件	一次攻击内击坠シャウラス・リ-ダ-
可获得强化芯片	スクリュ-モジュ-ル

攻略要点：这关的 SR 点条件需要一次攻击内击坠 BOSS，一次攻击的定义是指 BOSS 受到伤害那次战斗，敌方回合时 BOSS 攻击时我方选择回避和防御是不算的。BOSS 离得比较远，而且迎来第六回合就会过关，也就是只有 5 回合的时间，要多利用“加速”和“マルチアクション”来赶路，然后第四回合在 BOSS 射程外的一格范围内摆好阵势等其过来，第五回合发动极限突破，攻击手推荐マジンガ -Z，再加上主角的援护攻击，前期记得多让他们消灭杂兵累积气力。

第4话B 宇宙と大地の狭間

胜利条件	1、全灭敌人 2、击坠キュベレイ，或キュベレイ撤退
败北条件	我方战舰被击坠
SR点获得条件	击坠キュベレイ，キュベレイ在HP13000以下会撤退
可获得强化芯片	マグネットコ-ティング

攻略要点：本条分支的主力均为高达，建议开始关卡前先改造一下高达系机体的武器伤害，由于本关的出击机体数问题，建议将一台较为强力的机体单机出击。初期的敌人都在地图右侧，可以在开场后迅速接近并削弱其战力。到达第 3 回合后，ハ－マン会带领敌方增援出现在地图下侧，不过好在 OO 众会及时作为我方增援出现。本关的过关及 SR 条件为击坠キュベレイ即可，但在此之前可以先把杂鱼清干净，注意留几台机体用于在击坠キュベレイ前积攒 Combo 数。Combo 数积攒满的情况下，“分析”加四围加极限突破可以轻松把キュベレイ带走。本关结束后会有分支选择，选择“北米に降下する”进入支线 B1，选择“日本に降下する”进入支线 B2。

第5话A 翠の大海原

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、ヒビキ被击坠 3、ガロ-ド被击坠（我方增援登场后）
SR点获得条件	3回合内全灭敌人
可获得强化芯片	无

攻略要点：这关大部分都是水地形，记得给水适应性不高的机体装上スクリュ－モジュ－ル出战。全灭初期敌人后双方增援于地图下方登场，增援的敌人同样以杂兵为主，利用之前累积的 TT 槽很快就能消灭。

第5话B1 北米战线、波高し

胜利条件	阻止所有グラ-ディア到达地图上侧指定区域，グラ-ディア到达地图上侧后便会撤退
败北条件	我方战舰被击坠
SR点获得条件	在所有グラ-ディア被击坠前，已经击坠バン・アルデバル
可获得强化芯片	无

攻略要点：SR 获得起来较为麻烦的一关，敌人的实力也较为强劲，不过好在并没有增援。开场后我方就必须全力往左上方移动，开场就可以用上“加速”以便之后围堵最左侧的グラ・ディ



ア。当与敌人正面交锋后，可以兵分两路，一路前去对付最左侧的グラ・ディア，另一路前去击破バン・アルデバル，所以两路都必须带有主力输出。之后的具体思路为优先解决处于最前方的グラ・ディア，然后顺便清理其他杂兵，战舰的 MAP 武器能用则用。待主力输出的气力与 TT 槽都攒的差不多了，优先将 BOSS 集火击坠，之后其他机体就可以安心处理掉剩下的グラ・ディア了。

第5话B2 新たなる战场

胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方战舰被击坠
SR点获得条件	6回合内全灭敌人
可获得强化芯片	スクリュ-モジュ-ル

攻略要点：本关全灭初始配置的敌人即可过关。由于我方机体不强，所以不能冲太快，第一回合让精英们挤上集中冲在前面，之后就在都市区慢慢反击，敌人会自动冲上来。玩家需要加快清兵速度，因为清掉一定数量后カレン、スザク、ゼクス、ノイン会作为增援登场，都是生力军。人到齐之后就可以正式反攻了，最后的战舰在围攻之下很快就会败亡。

第6话A 漂流者

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、ガロ-ド被击坠 3、ガロ-ド、レド任一人被击坠（我方增援登场后）
SR点获得条件	敌人越线前全灭
可获得强化芯片	マグネットコ-ティング

攻略要点：这关需要阻止敌方越过白线，按敌人先头部队的行进速度，第四回合就会越线，得优先击破企图突围的敌机。和上一关一样，这关也有很多水地形，记得给主力机体装上スクリュ－モジュ－ル出战，方便在敌人还未上岸时就进行拦截，另外《超时空要塞 F》系列”的大部分机体都有对水适应为 A 的地图武器，可以好好利用一下。当击破一定数量的敌机后敌方 BOSS 登场，同时我方也有レド作为增援，BOSS 并不会以越过白线为目标，可以将敌方的突围部队消灭完后再对付 BOSS。

第6话B1 ジオンの未来

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、アムロ被击坠
SR点获得条件	6回合以内过关，并且任意2名驾驶员均击坠5台以上敌机
可获得强化芯片	マグネットコ-ティング

攻略要点：初期的敌人出现在下方，可以让一部分主力向下移动，另外再分两路分别前往左上和右上。第 2 回合敌方增援就会在左上以及右上登场，此时ア

TIPS ②第10话B“赤い彗星の影”中让バナ-ジ、クエス对其说得（バンシィ进入“毁灭模式”之前，其在HP一般以下后会进入该模式），之后让バナ-ジ与其战斗，待其进入“毁灭模式”后，再让バナ-ジ与其战斗，最后让バナ-ジ将其击坠；

ムロ会换成 ν 高达并直接移动到地图下侧。要达成本关的 SR 并不难，首先回合数并不是问题，至于击坠数，只需要先挑选出两个带 ALL 武器的主输出，先用其他机体削弱敌方小队的 HP，之后让选出的驾驶员用 ALL 武器补刀即可。地图下侧的 BOSS 和一部分杂兵アムロ一人就足以对付，不过要注意及时用精神为其补给，正常情况第 5 回合就能结束战斗。



第6话B2 トウキョウ攻防战

胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方战舰被击坠
SR点获得条件	6回合内过关，且过关前曾用MAP武器一次击坠5台以上敌机
可获得强化芯片	无

攻略要点：本关的 SR 看似略坑，其实不然。开战后我方位置可以稍微往上一点，等到第三回合开始后发生剧情，我方援军赶来，同时还有 150 气力的**ヒイロ**，使用他的 MAP 武器可以轻松达成条件。不过事先仍需队友配合着削一些血才能达成条件。满足地图兵器的条件后，剩下的敌人都不是问题，可以轻松过关。**ゼロ**的“战术指挥”和精神“分析”不要忘了用。

第7话A 无赖の女帝

胜利条件	1、全灭敌人 2、击坠ラケ-ジ・ユンボロ（敌方增援登场后）
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、レド 被击坠
SR点获得条件	过关前任一回合内击破16架以上敌机
可获得强化芯片	アドレナリンアンプル わかめパン

攻略要点：这关的 SR 点条件不算太难，专门找一个回合用 ALL 武器、分散攻击和地图武器削减敌机的 HP，然后下一回合集中击破。第 4 回合或击破一定数量的初期敌人后 BOSS 登场，由于击破 BOSS 就会过关，想攒经验和资金的玩家记得先全灭杂兵。



第7话B1 オ-ティス基地攻略战

胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方战舰被击坠
SR点获得条件	7回合内过关，过关前使用ネエル・ア-ガマ的MAP武器击坠5台以上机体
可获得强化芯片	スクリュ-モジュ-ル

攻略要点：本关敌人的实力并不算强，不过第 3 回合会出现增援以及 BOSS。SR 看起来很麻烦，但实际还是很好拿的，首先 7 回合过关并不是问题，重点就是要让**ネエル・ア－ガマ**用 MAP 武器击坠 5 机。**ネエル・ア－ガマ**的 MAP 武器需要气力 120 以上，所以优先击破敌方小队提升气力，之后找一个合适的位置，先让其他机体把杂兵打残，之后让**ネエル・ア－ガマ**收割就行，别忘了给**ネエル・ア－ガマ**使用“幸运”来增加收益。

第7话B2 严岛の奇迹

胜利条件	1、击坠シャウラス・リ-ダ- 2、迎来第6回合
败北条件	我方战舰被击坠
SR点获得条件	过关前达成1次Combo Max
可获得强化芯片	マグネットコ-ティング

攻略要点：本关中途敌我双方会各增援一次。由于 SR 条件只要求在过关前达成，所以完全可以在我方大部队到来之后再来搞。当然如果是之前点过 Z 水晶的话，每回合默认为 1，接下来只要一炮一个、连续四炮，就可以轻松达到 MAX 了。

本关我方可以自始至终退守基地作战，这里的地形比较有利。另外记得要让**カミ－ユ**去说得**ギュネイ**，这是**ギュネイ**的加入条件之一。

第8话A 旅立ちの日

胜利条件	1、击坠アドラテイオ 2、全灭敌人（敌方增援登场后）
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、レド 被击坠 3、レド、胜平任一人被击坠
SR点获得条件	3回合内全灭其他敌人并将アドラテイオ的HP削减到10000以下
可获得强化芯片	マグネットコ-ティング カ-トリッジ

攻略要点：初期敌人并不多，利用“**マルチアクション**”赶路，第二回合在 BOSS 射程外摆好阵势等其过来，第三回合消灭完剩下的杂兵后再用极限突破加援护攻击击破 BOSS，SR 点轻松入手。完成初期胜利条件后敌方增援于地图北面登场，击坠一定数量的敌机后**ザンボット** 3 作为增援加入我方，接下来全灭敌人就可过关。

第8话B1 毒针

胜利条件	1、ティエリア在 4 回合内到达目标地点 2、迎来第 7 回合（ティエリア到达目标地点后） 3、击坠シャウラス・リ－ダ－（ティエリア到达目标地点前） 4、击坠アン・ア－レス（ティエリア到达目标地点前）
可获得强化芯片	ブ-スタ-
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、刹那、ティエリア、ヒビキ任一人被击坠（ティエリア到达目标地点前） 3、迎来第 5 回合（ティエリア到达目标地点前）
SR点获得条件	过关前达成1次Combo Max

TIPS ③第37话B“暗闇のリディ”中让バナ-ジ、マリ-ダ与リディ战斗，之后让任一人将其击坠；



攻略要点：本关初期的敌人数量就有很多，想要获得SR就必须开场后全员迅速往右上移动。由于需要3回合内让ティエリア移动到指定地点，所以迅速让刹那小队攒满TT槽，在第2回合利用“マルチアクション”与“ブ－ストダッシュ”来赶路，所幸需要击坠的BOSS就在指定地点旁，依靠刹那小队削弱其HP，之后在第3回合将其击坠即可。达成胜利条件后敌方增援会登场，此时我方增援也会及时赶到，之后有4回合的时间用来清场。2个BOSS只需要干掉其中一个就可过关，建议在清完杂兵后解决有强化芯片的シャウラス・リ－ダ－。另一个BOSS实力较强，且带有2回行动，对付起来比较麻烦。

第8话B2 第2次トウキョウ攻防战

胜利条件	击坠シャウラス・リ－ダ－
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、アムロ、ヒビキ任一人被击坠
SR点获得条件	4回合内消灭12队敌人，在此之上再击坠シャウラス・リ–ダ–
可获得强化芯片	ブ–スタ–

攻略要点：一开始的战斗难度不大，玩家可以待在上方静候敌人过来送死，杂兵没什么问题，但シャウラス・リ－ダ－非常之硬，就算连用极限突破也只能给予少量伤害。幸好他没有MAP武器或其他恶心能力，慢慢磨也能搞定。不过将其击败之后天蝎就会出现，以玩家现在的实力而言还是敬而远之比较好。天蝎出现后玩家需要撑三个回合，尽管第一回合他不会行动，但由于有二回行动，所以要追上来也是很简单的。如果不想恋战的话就全力往地图上方退守即可。撑过3个回合就可以过关了。

第9话A 战いの大地

胜利条件	全灭敌人
败北条件	ラルク被击坠
SR点获得条件	2回合我方行动阶段全灭敌人
可获得强化芯片	无

攻略要点：ラルク向右移动到光线（光线地形带有回复EN效果）上攻击最近的敌机，然后敌方回合积极反击，这样到第二回合就会只剩下1架敌机，清理完后就能获得SR点。完成初期胜利条件地图下方出现敌增援，同时我方大部队登场，接下来正常攻略即可。

第9话B 平和への暁

胜利条件	1、全灭敌人 2、击坠バンシィ（增援出现后）
失败条件	1、任一我方机体被击坠 2、敌方机体入侵官邸 3、我方战舰被击坠（增援出现后） 4、バナ–ジ、刹那、リディ任一人被击坠（增援出现后）
SR点获得条件	过关前没有敌方机体越过指定防卫线
可获得强化芯片	アドレナリンアンプルカ–トリッジ

攻略要点：本关初期只有キラ和リディ两人，不过好在敌人只有6机，直接向前推进便可，第2回合可以挂上“集中”，不出意外的话第3回合就能全灭敌人。之后敌我双方增援都会出现，要获得本关SR点数的话就必须让大部队迅速向左推进，优先击破冲在最前的敌机。由于击破バンシィ就会过关，所以把它留到最后，不过注意它会回复一次HP，觉得敌人太麻烦的话可以多用用MAP武器。

第10话A 蝎の毒、蝶の毒

胜利条件	1、击坠シャウラス 2、将アン・ア－レス的HP削减到99999以下 3、アン・ア－レス登场后经过3回合
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、ヒビキ被击坠
SR点获得条件	3回合内击坠2艘アドラティオ后再击坠シャウラス
可获得强化芯片	ブ–スタ– 精密照准レンズ

攻略要点：本关的SR点也是限定回合型，老方法利用“加速”和“マルチアクション”到达シャウラス射程外的附近，第三回合3个目标过来后就一口气击破，其他杂兵并不会撤退，可以获得SR点后再收拾。完成初期胜利条件后敌方增援登场，同时我方也有ランド和ロラン加入。新登场的BOSS的HP为十万出头，要将其HP削减到99999以下很简单，3回合内全灭杂兵再达成胜利条件都是完全来得及的，当然不想打也可以等3回合经过自动过关。

第10话B 赤い彗星の影

胜利条件	1、全灭敌人 2、击坠バンシィ（3回合后）
失败条件	1、任一我方机体被击坠 2、我方战舰被击坠（3回合后） 3、バナ–ジ、リディ被击坠（3回合后）
SR点获得条件	6回合以内击坠シナンジュ
可获得强化芯片	精密照准レンズ

攻略要点：本关初期我方机体数较少，除シャア以外的我方实力并不是十分强力，注意多用精神，不要让他们被击坠。第3回合后敌我双方增援都会赶到，此时优先处理フロンタル带领的部队，注意在6回合以内优先击坠シナンジュ获得本关的SR点数。当然，本关过关只需击破バンシィ，它在HP低于一半时会变身并且回满HP，注意这里可以用バナ－ジ小队对其进行说得，在击破之前不要忘了把杂兵清理干净。



TIPS ④第39话B“想いと力の向かう先”中让バナ–ジ、マリ–ダ与リディ战斗，之后让任一人将其击坠，待其进入“毁灭模式”后让バナ–ジ再度与其战斗并将其击坠；

第11话A 新たなる战场

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、ラルク、ノノ、チコ、ニコラ任一人被击坠（敌方增援登场后）
SR点获得条件	NPC的ラルク、ノノ、チコ、ニコラ一未击坠一台敌机的情况下全灭敌人
可获得强化芯片	スラスタ–モジュ–ル

攻略要点：SR点的关键是优先击破NPC附近的敌人，还有不要在NPC附近留下残血的敌机，只要保证一定的击破速度，2～3回就能获得SR点。全灭初期敌人后地图左下出现敌增援，同时NPC也变成可控制单位，合流后全灭敌人即可过关。

第11话B プラント动乱

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、任一我方机体被击坠 2、我方战舰被击坠（增援出现后） 3、キラ、シン、ヒビキ任一人被击坠（增援出现后）
SR点获得条件	任一我方机体在1回合内击坠4台以上敌机，利用MAP武器的击坠不计算进内
可获得强化芯片	わかめパン スラスタ–モジュ–ル

攻略要点：本关一开始我方只有两个小队，不过在接下来的2回合敌我双方的援军都会陆续赶到。本关SR的拿法十分简单，只需要先让**キラ**攒满TT槽，之后用其他我方机体将敌方的2个双机小队都打至残血，注意不要把它们击坠。之后让基拉使用“**マルチアクション**”，之后用高威力的ALL大招连续消灭2个小队即可。得到SR之后，可以利用MAP武器快速清兵过关。



第12话 憎しみの翅、爱しさの翼

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、アルト被击坠 3、アマタ、アルト被击坠（4回合以后）
SR点获得条件	3回合内击坠10小队以上敌机，并在此之前达成Combo Max
可获得强化芯片	スクリュ–モジュ–ル

攻略要点：本关初期敌人众多，不过好在我方合流之后的战力也十分充足。本关SR要求在3回合内击破10小队，并且攒满Combo，所以开场就得让大部队迅速向前推进，第2回合建议集中削弱敌人战力顺便提升气力，注意留5个残血的单机小队用来在第3回合积攒Combo。需要注意的是，MAP武器的连续击坠只会计算为加1次Combo。达成SR或经过4回合后，敌我双方都会有增援出现，ロ–・グニス血量较高，并且带有ALL武器，需要注意，不过幸好没有BOSS，清理掉杂兵后即可过关。



第13话 大气圈突入

胜利条件	1、击坠尸逝天 2、8回合内全灭敌人（尸逝天HP99999以下，或5回合后）
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、迎来第9回合（尸逝天HP99999以下，或5回合后）
SR点获得条件	4回合内全灭除尸逝天外所有敌人，并将尸逝天HP削弱至99999以下
可获得强化芯片	プロペラントタンク チョバムア–マ–

攻略要点：由于本关SR有回合数限制，所以开场后全体迅速向右下推进，有“加速”的都用上。尸逝天的HP为108000，所以我们在消灭了其他杂兵后只需要再打掉它1W左右的HP即可，不过在这之前还需要先集火解决一个HP为40000的BOSS，多利用“**ブ–ストダッシュ**”赶路会相对轻松一些。达成SR后敌我增援赶到，之后要在第9回合前全灭敌人，不过敌人的实力并不强，多利用MAP武器清场即可。

第14话 アルカトラズ大脱走

胜利条件	全灭グラ–ティア以外的敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、击坠グラ–ティア
SR点获得条件	将所有グラ–ディア的HP削弱至500以下，グラ–ディア到达地图下端就会撤退
可获得强化芯片	ランドモジュ–ル リペアキット

攻略要点：要获得本关SR的话，必须要将所有グラ–ディア的HP打到500以下，但不能将它们击坠，所以一开始就要让带有“てかげん”的我方小队迅速接近グラ–ディア，其他机体专心清理其他杂兵顺便增加气力。击破一定数量的敌人之后，敌我双方出现增援，作为增援登场的ノリコ也带有“てかげん”精神，这样达成SR就更为轻松，剩下的只需要注意不要让グラ–ディア到达撤退地点就行。



●实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH
攻略透解
第3次超级机器人大战Z 天狱篇

TIPS ⑤第43话过关前マリ–ダ获得ACE；⑥第44话“宿命を越えて”中让バナ–ジ与バンシィ战斗并将其击坠，待其进入“毁灭模式”后再度让バナ–ジ与其战斗并将其击坠，之后在第44话中就会有特殊剧情，マリ–ダ最终生存。

第15话 决战、ラ-ス・バビロン！

胜利条件	1、4回合以内我方任意机体突破指定区域 2、**プレイアデス・タウラ**、尸逝天、**アン・アーレス**任一机体被击坠（突破指定区域后） 3、我方所有战舰到达东侧指定区域（与**プレイアデス・タウラ**、尸逝天、**アン・アーレス**任一机体HP降至99999以下）
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、**ヒビキ**、**ランド**、**セツコ**任一人被击坠 3、迎来第5回合（突破指定区域前）
SR点获得条件	3回合内满足胜利条件1，并且击坠36台以上敌机
可获得强化芯片	**フライトモジュ-ル**

攻略要点：本关的SR点获得条件可以说十分简单，3回合到达指定区域十分简单，而以我方目前的战力在3回合内消灭36机也并非难事。不过在达成SR之前，可以先尽可能削弱敌人的战斗力，并将母舰往地图东侧移动。达成SR后，**プレイアデス・タウラ**、尸逝天、**アン・アーレス**带领敌方增援出现，他们个个都有10W以上的HP，并且带有HP回复（中），具有多回行动的能力，等级更是高达75级以上。如果对挑战他们没有信心的玩家可以在迅速清理完杂兵后将母舰移动到撤离地点过关，当然有兴趣的玩家也可以挑战用MAP武器将3个BOSS同时击坠，毕竟可以得到一笔不菲的经验和金钱，不过建议还是2周目时再尝试为妙。

第16话 终わる世界

胜利条件	1、全灭敌人 2、**ベリアル**以外的敌人全灭（3回合后） 3、击坠**ベリアル**（3回合后）
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、**ヒビキ**被击坠
SR点获得条件	5回合内满足胜利条件
可获得强化芯片	郁絵のおやつ A-アダプタ-

攻略要点：本关的杂兵实力较为强劲，新敌人プラン1059コダ-ルc不仅具有较高的命中与回避，其特殊能力还会减轻伤害，对付起来十分吃力。本关开场可以兵分两路，不过下侧敌人只要让两队主力解决就行，其余的大部队专心对付上侧的敌人。当迎来第3回合或消灭一定数量的敌人后，**レナ-ド**和宗介都会登场，此时胜利条件也会改变。虽然**レナ-ド**所驾驶的**ベリアル**HP只有9000，但他的特殊能力会让所有伤害都变为1/10，这也就意味着他有9W的HP，所以建议玩家们不要与他过于纠缠，直接清理光杂兵过关即可。本关最后会出现分支，选择“宗介を救出する”直接进入支线B，如果选择“この场を脱出する”，过关后会再次出现分支，选择“マクロス·クォ-タ-の周辺を确认する”进入支线A1，选择“ドラゴンズハイヴの周辺を确认する”则进入支线A2。



第17话A1 银河の海

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、**ブレラ**被击坠 （我方增援登场后）
SR点获得条件	4回合内击坠敌人14个小队以上
可获得强化芯片	无

攻略要点：初期敌机的最大射程为7，没有相应射程武器的单位待机时最好不要进入它们的射程范围，以免成为靶子还无法还击，降低歼敌效率。获得SR点后バジュラ作为第三方势力登场，而我方则有ブレラ加入。对付バジュラ最好的方法依然是用バサラ，他的歌可以令バジュラ系敌人的气力下降，当这些敌人的气力因为歌而低于120时就会撤退，相当于击坠，将バジュラ交给バサラ一个人都没问题。

第17话A2 饥える破坏魔



胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、**ヒビキ**被击坠 2、龙马被击坠 （我方增援出现后） 3、**ゲ-ラ**被击坠 （第4回合后）
SR点获得条件	任一我方驾驶员在过关前的同一回合内击坠3台以上的**インベ-ダ-**（虫型）
可获得强化芯片	无

攻略要点：本关一开始只有**ヒビキ**一人，不过初始的杂兵并不难对付，这时可以让**ヒビキ**冲上前去尽可能击破杂兵，因为第3回合我方增援赶到后这些杂兵都会在剧情中被击坠。增援赶到后，敌方的增援是我们的老朋友**インベ-ダ-**，这次同样扮演着攻高皮厚的角色，对付起来并不容易，不过之后会有真**ゲッタ-1**、真**ゲッタ-ドラゴン**增援。要达成本关的SR，必须让一名我方在同一回合内击坠3台25000HP的虫型**インベ-ダ-**，最简单的方法就是将其中3台打至残血，随后把它们聚拢，再用MAP武器一举击破即可。

第17话B 败走

胜利条件	6回合内全灭敌人
失败条件	1、我方任意机体被击坠 2、迎来第7回合
SR点获得条件	第5回合我方行动内全灭敌人
可获得强化芯片	クエント制センサ-

攻略要点：初相比上一关可以说是难度大降，消灭掉初期敌人后即可过关。敌人能力也很弱，多利用“マルチアクション”的话可以提前一个回合拿到SR。

TIPS グラハム生存：①第50话过关前グラハム、刹那击坠数一定以上（最好让2人都获得ACE）；②第50话中グラハム、刹那分别击坠一定数量的敌人；③2周目可能会无条件加入（不确认）。

第18话A1 禁断の惑星

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、**アルト**被击坠 （我方增援登场后）
SR点获得条件	4回合击坠24架以上敌机，并且敌机没有越过防线
可获得强化芯片	精密照准**レンズ**

攻略要点：一开始主角、**セツコ**、**バサラ**、**ガムリン**、**アルト**、**ブレラ**会暂时离队，导致战力有所减弱，需要第5回合或完成SR点获得条件后他们才会复归，所以可以挑HP少的敌机先把SR点获得条件完成再说，HP多的可以等**バサラ**回到战场后用歌解决。我方增援的同时地图左下角也会追加一批敌机，这批的敌人运动性相对较高，不过数量不多，并不会构成威胁。

第18话A2 果てなき破壊の化身

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、**ゼウス**被击坠 （击坠一定数量敌人后）
SR点获得条件	过关之前在不同的回合内达成2次Combo Max
可获得强化芯片	无

攻略要点：一开始的敌人是宇宙怪兽，可以用它们来达成本关的SR点获得条件，先用ALL武器削弱5个小队的HP，之后在下一回合连续击破就可以攒满Combo，之后再重复一次上述过程就能获得本关的SR了。第3回合**ミケ－ネ**神会作为敌方增援登场，它们都有着2W以上的HP，并且具有2回行动，所以还是优先对付宇宙怪兽。击破一定数量的敌人后，**ゼウス**登场并将我方全员的气力加到最大，之后的战斗就轻松多了。

第18话B 孤影

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、**キリコ**、**テイタニア**任一人被击坠
SR点获得条件	6回合内过关
可获得强化芯片	无

攻略要点：本关一开始的战斗没有SR，宗介一炮一个，搞定收工。

接下来的战斗才是真章，一开始只有**キリコ**，看对面漫山遍野的阵势就知道是不可能一个人搞定的。幸好敌人依然不强，**キリコ**直接挂集中往里突就可以了。消灭一定数量的敌人先后发生剧情，我方援军逐一来到，不过第三方势力也会乱入。由于敌人数量实在太多，可以让红黄两方相互交战来节省时间。我方有MAP武器的队员就不用留力了，尽管拿出来轰就行。尽管敌人数量实在够多，但杀起来倒是挺快。



第19话A1 大いなる意思

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、**バサラ**或**ガムリン**被击坠
SR点获得条件	5回合内击坠3架黑**アンゲロイ**
可获得强化芯片	**スラスタ－モジュ－ル**

攻略要点：别看作为SR点击坠目标的3架黑**アンゲロイ**只有2万不到的HP，其实装甲非常厚，而且还有底力，相当耐打。黑**アンゲロイ**第三回合才会行动，之前主力机体要积极击坠敌机累积气力和TT槽，等第四、五回合就对黑**アンゲロイ**发动总攻击。击坠一定数量的初期敌人后**バジュラ**系敌人与地图下方出现，同样交给**バサラ**就行了。

第19话A2 裂ける次元

胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方战舰被击坠
SR点获得条件	5回合内击破100台敌机
可获得强化芯片	精密照准**レンズ** **スラスタ－モジュ－ル**

攻略要点：一开始全力对敌人进攻，击破10台敌机后会触发剧情，初期敌人中有2个带有强化芯片，需要优先击坠。剧情之后敌人会变为**イン**ベ－ダ－和宇宙怪兽，敌人在数量减少到一定程度后就会增援，十分难对付。本关的SR条件需要玩家在5回合内总计消灭100台敌机，不过好在我方全员的气力会直接加满，之后需要合理分配战力，并且多多利用MAP武器清场，当然多加利用“**マルチアクション**”指令增加我方单回合的行动回数也十分重要，达成SR后会触发剧情，之后本关结束。



第19话B 怒りのナムサク

胜利条件	1、5回合内到达斗技场 2、5回合全灭敌人
失败条件	1、宗介被击坠 2、迎来第6回合
SR点获得条件	7回合结束时全灭敌人。同时我方所有出击的队员至少各击坠1机。
可获得强化芯片	精密照准**レンズ**

攻略要点：一开始的战斗由于宗介机体很弱，因此挂上“加速”一路狂奔至斗技场是上策。顺利的话第3回合就能达成目标，敌我双方援军大举出现，这时才正式开打。胜利条件变为全灭敌人，败北条件变为我方战舰或宗介被击坠。

本关的难度只比前两关略高，主要是多了皮糙肉厚的BOSS，推荐多用极限突破来打穿他的防护罩。从《Z1》到《Z3》总是出来作对的贝克依然是逗逼一个，随便吊打。

TIPS ベック・ビクトリ－・デラックス＆ベック加入条件：①第19话B“怒りのナムサク”中让ロジャ－与ベック战斗并将其击坠；②第41话“ずっと、スタンド・バイ・ミ－”中让ロジャ－对其说得，之后将其击坠；

第20话A1 未知なる恐怖

胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方战舰被击坠
SR点获得条件	3回合内全灭初期敌人并且战舰一次都没受到伤害
可获得强化芯片	ブ–スタ–

攻略要点：敌人分散在地图四角，需要将部队拆成4个小队分头进攻，左下的**バジュラ**系可以交给**バサラ**一人，其他三个方向中要注意右下的敌人HP比较多，需要多配置些高火力的机体。推进时还要注意不要让战舰进入敌人的射程范围，以免成为攻击目标导致SR点不保。全灭初期敌人后地图右侧出现敌增援，增援和上一关的黑**アンゲロイ**一样装甲非常厚，而且等级很高，不过迎来第六回合就可过关，打不打都可以。

第20话A2 导く者

胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方战舰被击坠
SR点获得条件	4回合内全灭敌人，我方战舰未受到伤害，号、F.S.各击坠2台以上敌机
可获得强化芯片	ブ–スダ–

攻略要点：本关需要兵分四路，注意每一路都要至少有一个带有ALL武器的主力输出。由于SR的要求，本关不能让战舰受到伤害，所以战舰必须远离敌人的射程，但又由于有击坠数的要求，所以战舰需要用远射程的ALL武器对残血敌方小队进行补刀，这里建议让战舰去对付下侧和右侧的敌人，因为这两批敌人没有长射程的移动后可使用武器，战舰的安全系数较高。全灭敌人后敌方增援出现，这些敌人护甲都在3000以上，对付起来十分麻烦，不过好在撑过2回合以后可以直接过关，当然对自己实力有信心的玩家也可以尽量多击坠几台敌机。

第20话B ザ・リタ–ンマン

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、桂被击坠
SR点获得条件	5回合内达成两次Combo Max，而且需要在两个不同的回合内达成
可获得强化芯片	スラスタ–モジュ–ル

攻略要点：依然是难度不高的一关。将初期敌人削减到一定数量以下后，**クロウ**加入我方。SR条件比较简单，可以先将打出5队残血敌机，然后再一口气连续击破，比起前作来这回的Combo Max难度下降了不少。左边和下方的BOSS也不强，三四机利用极限突破即可轻松击破，其中左边的BOSS身上还有芯片。全灭敌人之后顺利过关。



第21话A ジュピタ–・クライシス

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、敌人进入指定范围 3、刹那被击坠 （我方增援登场后）
SR点获得条件	过关前任意我方机师击坠6架以上敌机
可获得强化芯片	无

攻略要点：开始的战斗很简单，击坠24架敌机后ELS系敌人于地图左下登场的同时原来的敌人撤退。ELS系敌人武器附带气力降低效果，如果被它们的武器将气力降到80以下的话就相当于击坠，推进时要小心，不要进入多个ELS的攻击范围，特别是笨重的超级系，否则很有可能被击坠。另外记得过关前让任意一个我方机师击坠6架敌机来完成SR点条件。



第21话B 遭遇

胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方战舰被击坠
SR点获得条件	4回合内全灭敌人，且AG未曾受到任何攻击
可获得强化芯片	ブ–スタ–

攻略要点：本关AG不能移动，敌人从上下左右包抄过来，御敌于国内之外无疑是最佳选择。我方最弱环节是**ト－ラス**，不要冲得太靠上。敌人靠近时可以观察一下其攻击范围，优先干掉对AG有威胁的。将初期敌人全灭后，左上角出现敌人的援军，AG的移动限制解除。敌人的数量不多，不过杂兵都是19400的HP，命回很高不说，装甲高达3320，还有4级底力，HP见底的时候很难打动。我方用包围、“分析”外加极限突破才能很艰难地打掉几个。而BOSS能力与杂兵相仿，HP高达43000，还带回复效果和MAP武器，不用说这不是这个阶段玩家能对付的敌人。坚持几个回合后发生剧情，直接过关。

第22话A マ–ズ・エンカウント

胜利条件	1、全灭敌人 2、迎来第5回合 （敌方增援登场后）
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、**ヒビキ**被击坠 3、**アサキム**、**アドヴェント**任一人被击坠
SR点获得条件	将尸逝天的HP削减到50000以下
可获得强化芯片	クエント制センサ–

攻略要点：尸逝天于第二回合开始时登场，并且轮到敌方行动他就会时马上出击，所以我方不用冲得太前，在出击地点附近迎击即可，等其靠近后就群起而攻之。第三回合我方增援登场，其中暂时加入的**アサキム**和**アドヴェント**的机体都不错，而且两人都有觉醒，可以好好利用一下，但注意不能被击坠。达成SR点后依然要等到第五回合才能过关，不过如果击坠尸逝天的话就能马上过关，同时其他敌人也会撤退。

TIPS ③第55话前ロジャ–击坠数一定以上，第55话中加入。
（ベック・ビクトリ–・デラックス机体上会带有3个强力芯片）

第22话B 再会の火の星

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、ヒビキ被击坠
SR点获得条件	将アン・ア-レス的HP削减至50000以下
可获得强化芯片	无

攻略要点：本关一开始是**サ-ペント**大军，能力奇低，正好用来攒气力抢人头。动作要快，第4回合真正的敌人就会从下方出现。即使玩家提前全灭敌人，仍需等到第4回合才有新的敌人，不过能提前布局一回合的话会简单很多。这回对手是面目可憎的天蝎，HP只有108000点，普通攻击只有4格射程，但有三回行动和MAP武器。将其HP打至10万以下时发生剧情，之后万丈作为援军出现，**アサキム**和**アドヴェント**也会暂时加入，这两位精神十分好用，争取一波打跑天蝎。不过击败天蝎后敌人全军撤退，好在杂兵身上也没好芯片，走了也没什么关系。

打过本关之后三队合流，之前改造AG的费用全部退回。

第23话 最后の来访者

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、ヒビキ、ランド任一人被击坠 3、シンジ、アヤナミレイ、アスカ、マリ任一人被击坠 （增援登场后）
SR点获得条件	5回合内全灭プレイアデス・タウラ以外的所有敌人，并将プレイアデス・タウラ的HP削减至50000以下
可获得强化芯片	アドレナリンアンプル

攻略要点：本关一开始就要迅速向敌人接近，杂兵的实力和以往差不多水准，多利用ALL武器和MAP武器可以轻松解决。在对付プレイアデス・タウラ之前，最好不要离她太近，否则很容易被MAP武器打中。在清理完バン・アルデバル和其他杂兵之后，再集火对付プレイアデス・タウラ，记得在一轮攻击结束后用“脱力”将她的气力降到130以下，这样她就无法使用MAP武器了。将プレイアデス・タウラ的HP打到5W以下后她就会撤退，此时EVA众和敌方杂兵增援会登场，迅速清理掉后就能过关。



第24话 一筋の光明

胜利条件	全灭敌人
SR点获得条件	4回合内消灭所有ムサカ，以及ロ-ゼン・ズ-ル和ヤクト・ド-ガ，ロ-ゼン・ズ-ル必须最后被击坠
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、シンジ、アヤナミレイ、アスカ、マリ任一人被击坠 3、我方战舰（包括ガランシエ-ル）被击坠

可获得强化芯片	高性能レ-ダ-辅助ISC

攻略要点：本关是很平常的推进战，敌人的实力并不是很强，要达成SR只需快速赶路即可，多利用“**マルチアクション**”很快就能接近2个BOSS和他们周围的战舰。击破一定数量的敌人后，敌方会出现增援，而**ガランシエ-ル**也会支援我方，可以不管这批增援，达成SR条件后这批增援就会撤退，不过**レズン**身上带有1个强化部件，战力充裕的玩家可以尝试将其击破。之后在地图左下角会出现一批新的增援，把他们清理干净后就能过关。

第25话 特异点の使命



胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、ヒビキ被击坠 （第3回合后）
SR点获得条件	6回合内过关，且过关前任一我方驾驶员击坠5台以上敌机
可获得强化芯片	スクリュ-モジュ-ル

攻略要点：本关开始时只有**マクロス・クォ-タ-**，前2回合只需在原地引诱敌人即可。第3回合剧情后**マクロス・クォ-タ-**撤退，**ヒビキ**出现在地图中央，如果之前有好好改造的话，可以让**ヒビキ**继续把敌人向右下拉。第4回合我方大部队出现，之后会触发**スズネ**老师叛变的剧情，不过之后桂会作为增援出现，之后只需要团推清兵就可轻松在6回合内全灭敌人，注意要让一名我方驾驶员击坠5台以上敌机便可，利用MAP武器很容易就能达成。本关之后会有分支选择，选择“本队を中央大陆へ向かわせる”进入支线A，选择“本队を残されの海へ向かわせる”进入支线B。

第26话A 輝けぼくらの星

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、胜平被击坠 3、敌人越过防线
SR点获得条件	任一回合内击坠25台以上敌机
可获得强化芯片	无

攻略要点：这关的SR点很简单，第二回合先处理那些即将突围的敌机，剩下的敌机就削减它们HP，等第3回合再集中击坠。第3回合地图上方敌增援，如果之前的敌人凑不够数也可以借助这批敌人来达成。

第26话B 深海の秘密

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、レド被击坠 2、我方战舰被击坠 （增援登场后）
SR点获得条件	3回合内全灭敌人
可获得强化芯片	スクリュ-モジュ-ル

TIPS “Dコマンド”相关：第47话原创战舰ソ-ラリアン加入后可以使用的新指令，“アツパ-フイ-ルド”可以让周围3格范围内的机体（包括ソ-ラリアン自身）气力上升5；“テンションMAX”可以让指定我方小队的TT槽达到最大；



攻略要点：本关开始前可以先改造一下チェインバ－的武器威力和EN，这样拿SR会方便很多。开场用レド击坠一台敌机后正式进入关卡，之后的初期敌人需要用レド在3回合内全部击坠才能获得本关的SR，如果之前改造了的话注意好走位与EN消耗就能够轻松达成，注意优先击坠那些离射程范围较远的敌人。全灭敌人后敌我双方增援出现，之后老样子团推把杂兵清理光后过关。由于本关为海战，所以最好给主力装上提高海适应的芯片，或者尽量让海适应较高的机体出战吧。

第27话A 地上に降りた太阳

胜利条件	4回合内全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、ブラックオックス被击坠 3、迎来第5回合
SR点获得条件	一次攻击内击坠巨大圆盘
可获得强化芯片	フライトモジュ－ル

攻略要点：SR点要求一次攻击内将3万多HP的巨大圆盘击坠，这需要高火力机体使用极限突破再加上援护攻击才能办到，攻击小队比较推荐由真ゲッタ－、マジンガ－Z、ダイタ－ン3这样的超级系机体来组成，特别是真ゲッタ－还有斗志，援护攻击则推荐主角。如果有在D商店购入了インサラウムの秘宝的话会更为轻松，相当于精神指令“爱”的效果，这样不用援护攻击都能击坠了。全灭初期敌人后地图下方会追加一批敌增援，不过都是杂兵，基本是送经验和资金的。

第27话B 野望の岛

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、アルト、ブレラ任一人被击坠 3、アルト、レド任一人被击坠（增援登场后） 4、アルト、レド、ク－ゲル任一人被击坠（击坠一定数量敌兵后）
SR点获得条件	任一回合内击坠25台以上敌机
可获得强化芯片	わかめパン

攻略要点：本关一开始的敌人依旧是不难对付的皇国军，尽量利用陆地和他们作战会轻松许多。本关的SR并不难拿，可以先利用1回合削弱敌方的HP，下一回合利用MAP武器或ALL武器集中击坠便可。第3回合バジュラ会作为敌方增援登场，它们比初期的敌人要强力不少，此时ブレラ会变为敌方，不过レド会作为我方增援登场。击坠一定数量的敌人后，ク－ゲル会作为我方增援登场，不过他实力并不强劲，注意不要让他被敌方击坠，之后全灭敌人便可过关。

第28话A 暗の兄、光の弟

胜利条件	1、让全部レジスタンス的机体撤退（HP低于300） 2、击坠シャウラス（完成胜利条件1后）
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、タケル、ヒビキ任一人被击坠 3、レジスタンス的机体被击坠
SR点获得条件	3回合内击破24架以上敌机之后再让全部レジスタンス的机体撤退
可获得强化芯片	サイキックリアクタ—

攻略要点：目标的レジスタンス势力机体在地图左边和下边各有3架，记得多派点有“てかげん”的机师出战，否则靠手动调整伤害会非常痛苦。至于SR点则再加上了3回合内以及先击坠24架以上敌机的条件，敌人离得很近，而且会主动出击，3回合是完全足够的。完成胜利条件1或SR点条件后敌方增援登场，接下来正常攻略即可。

第28话B 翠の海の明日

胜利条件	击坠ストライカ–
失败条件	1、任一我方机体被击坠 2、我方战舰被击坠（增援登场后） 3、アルト、レド任一人被击坠（增援登场后）
SR点获得条件	7回合内过关，且任一我方驾驶员击坠5台以上敌机
可获得强化芯片	A–アダプタ–

攻略要点：我方一开始只有两人，不过敌人只会攻击ラケ－ジ，可以利用这个机会让レド多击坠杂兵，不过要注意及时给ラケ－ジ进行回复。第4回合开始会触发剧情，之后敌我双方增援登场，敌方小飞机依然十分强力，最好利用MAP武器快速清场，顺便达成本关的SR条件。注意好アルト、レド的HP，不要让他们被杂兵围攻。ストライカ–HP低于一定程度后会触发剧情，之后チェインバ–会追加武器，将ストライカ–击坠后便可过关，不过在此之前优先击坠ブレラ的话可以触发其归队的剧情。

第29话A 猛攻のストラウス

胜利条件	1、全灭敌人 2、将プレイアデス・タウラ的HP削减到60000以下（第4回合后） 3、迎来第8回合（第4回合后）
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、ランド被击坠
SR点获得条件	将プレイアデス・タウラ的HP削减到60000以下
可获得强化芯片	A–アダプタ– わかめパン

攻略要点：プレイアデス・タウラ一开始就会主动出击并盯着ランド打，可以先让ランド用精神将其牵制住，其他单位专心消灭杂兵，当然也可以尝试击坠プレイアデス・タウラ，不过目前阶段无论击破多少次都会复活就是。第四回合会发生剧情，地图右下角追加一小波敌增援，同时プレイアデス・タウラ也可以击坠了，但要注意其能力得到了强化，变成了3回行动，并追加了新武器。剧情过后胜利条件变成将プレイアデス・タウラ的HP削减到60000以下或是迎来第八回合，如要获得SR点就只能选第一个，由于有第二个胜利条件在，也就是要在4回合里完成。同样プレイアデス・タウラ在这阶段也会主动出击的，摆好阵势等其接近后就围起来用必杀技招呼吧。

TIPS “Dコマンド”相关：“キ–プコンボ”使用后的当回合及时攻击为击坠敌机，Combo数也不会下降；“デイメンシヨンコ–ル”可以把任一小队移动到ソ–ラリアン周围4格范围内的任一空格上；

第29话B 深淵よりの目覚め

胜利条件	击坠シャウラス
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、ヒビキ、ランド任一人被击坠 3、ランド被击坠（增援登场后）
SR点获得条件	第3个我方回合内击坠シャウラス
可获得强化芯片	サイキックリアクター

攻略要点：本关在出击时可以把主力输出安排在较为靠上的位置，开场后先全力消灭敌方小队增加气力，不过如果输出足够的话，是可以在第3回合击破シャウラス前全灭初期杂兵的。击破シャウラス后会触发剧情，ヒビキ与ランド的机体都会追加新武器，之后击破シャウラス就可以过关，不过在此之前也可以先清除掉杂兵，有兴趣的玩家也可以尝试在这一关击破プレイアデス・タウラ。



第30话 暗の中の真実

胜利条件	1、击坠尸刻 2、击坠尸空 （尸刻被击破后） 3、击坠ジェミニア，或使其撤退 （尸空登场1回合后）
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、ヒビキ、クロウ、セツコ、ランド任一人被击坠
SR点获得条件	击坠ジェミニア，ジェミニア会在HP低于30000以下时撤退
可获得强化芯片	カートリッジ スナイパーキット

攻略要点：本关开始后优先解决最前排全金系的敌人，这种敌人不仅带有减伤，而且命回都很高，与他们打消耗十分麻烦。达成第一个胜利条件后尸空会出现，不过他在下一回合就会撤退，所以不必理会他。之后凉音老师会驾驶ジェミニア作为增援出现，与他一起出现的杂兵HP较高，不过实际并不难对付。本关的SR条件要求击坠ジェミニア，但其HP在3W以下就会撤退，所以必须利用ヒビキ必带重击的援护攻击，再配合四围后的极限突破来打出高伤害，进行攻击前对ジェミニア使用“分析”会使战斗轻松不少。

第31话 憎しみと悲しみと

胜利条件	1、击坠シャウラス・リーダー 2、击坠アン・アーレス（シャウラス・リーダーHP一定以下时） 3、击坠アスクレプス（アン・アーレスHP一定以下时）
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、ヒビキ被击坠
SR点获得条件	シュロウガ、アスクレプス在同一回合内被同一驾驶员击坠



可获得强化芯片	ランカのディスク メガブースター 高性能レーダー

攻略要点：本关初期在敌人回合开始时，会随机将降低我方4个小队的气力，因此不宜和敌人耗太久，清理完杂兵后迅速削弱シャウラス・リーダー的HP。将其HP削弱到4W以下后アン・アーレス会出现，他依旧实力强劲，注意使用“脱力”将其气力控制在130以下防止他使用MAP武器。将アン・アーレス的HP削减到10W以下后就会触发剧情，之后シュロウガ与アスクレプス作为敌人登场，アン・アーレス则会直接撤退，气力减少的Debuff也不再会触发。本关的SR看似难拿，但好在2个BOSS并不强力，在清完杂兵后先将两个BOSS的HP削减到最低，确保1名强力输出攒满了TT槽，之后利用“マルチアクション”指令在同一回合内击破シュロウガ与アスクレプス就能取得本关的SR，注意アスクレプス必须最后再击坠。

第32话 太极

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、ヒビキ被击坠
SR点获得条件	1回合内全灭敌人
可获得强化芯片	ハイブリッドアーマー ハロ

攻略要点：本关初期的敌人需要在1回合内全部消灭才能拿到SR，不过并不是很难，首先让两边的机体清理杂兵，可以适当剩下2~3台残血单机，其余战力集中攻击中间的BOSS，在敌方回合清理掉剩下的残血机就能获得SR。之后敌方会出现增援，再过1回合又会出现第2批增援，此时消灭一定数量的敌人后就能触发剧情，主角机终于进化到了最终形态，之后就是惯例的清兵时间。



TIPS “Dコマンド”相关：“リブァイヴチャンス”可以回复任一已行动我方小队的行动回数；“フルミラクル”可以对一个指定的我方单位（包括ソーラリアン自身）使用一次“奇迹”。

第33话 黑历史の暗

胜利条件	1、全灭敌人 2、将**エンシェント** AQ 的 HP 削减到 30000 以下（**エンシェント** AQ 登场后）
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、**ロラン**、**ガロ–ド**任一人被击坠
SR点获得条件	4回合内全灭敌人，且任一我方战舰舰长击坠2台以上敌机
可获得强化芯片	Fボンバ–のディスク

攻略要点：为了达成 SR，本关的战舰建议让**トゥアハ–・デ・ダナン**出击，依靠较远的射程和“狙击”精神可以很轻松地对一队残血杂兵进行补刀。而除了这一条件之外，4 回合内全灭敌人并不困难，后排的战舰型敌人命中较高，比较弱的我方注意不要冲得太前，优先击破战舰还可以降低杂兵的命中率。全灭初期敌人后敌方增援会登场，消灭一定数量的敌人后会触发剧情，∀ガンダム会增加吸收敌人 EN 的特殊能力“月光蝶”，而ガンダム DX 的月光炮的蓄力时间缩短为 1 回合，之后只需要把**エンシェント** AQ 的 HP 打到 3W 以下就能过关，想要击坠他也很简单，不过要注意他的最后一招附带能力减半，不过范围最少为 3，所以最好在一回合之内与其贴身后迅速结束战斗。



第34话 复活の日

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、**ラルク**被击坠 3、**バスタ–マシン**7号、**ラルク**任一人被击坠（增援登场后）
SR点获得条件	3回合内全灭敌人，且在任一回合用MAP武器一次击坠6台以上敌机
可获得强化芯片	无

攻略要点：本关建议让**キラ**出战，因为他的 MAP 武器范围较好控制。开场先打出 6 台残血敌机，之后让**キラ**用 MAP 武器全部收走就能达成本关 SR 点获得条件的一部分，剩下就是 3 回合内全灭敌人，和以往一样用尽全部战力清兵就行，宇宙怪兽并不是很强力。达成 SR 后敌方增援会出现，再消灭一定数量的敌人后会触发**ノノ**变身为**バスタ – マシン 7** 号的剧情，有了强力战力的加入，清场就更为快速了。本关敌人较多，记得多用“幸运”和“祝福”赚取金钱。



第35话 1万2000年を越えて

胜利条件	1、击坠**エンシェント** AQ 2、将**プレイアデス・タウラ**的 HP 削减至 99999 以下 3、将**プレイアデス・タウラ**的 HP 削减至 30000 以下（**エンシェント** AQ 被击坠后）
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、**アマタ**被击坠 3、**アマタ**、**アポロ**任一人被击坠（**エンシェント**AQ被击坠后）
SR点获得条件	3回合内击坠25台以上敌机，且击坠**エンシェント**AQ，如果在此之前将**プレイアデス・タウラ**的HP削减至99999以下则无法获得本关SR
可获得强化芯片	脊髓反射**コネクタ**

攻略要点：为了达成 SR，我方的输出主力开场后就要向地图左下推进，这一区域的杂兵量足够我们达成击坠 25 机的条件。当然，玩家也可以让回避较高且带有 MAP 武器的机体去地图右下赚取钱和经验。**エンシェント** AQ 的应对方法和之前一样，**プレイアデス・タウラ**在第 2 回合敌方行动时会攻过来，注意对其使用“脱力”，否则很容易被她的 MAP 武器伤到。击坠**エンシェント** AQ 后会触发剧情，之后**アクエリオン**参战，**アクエリオン** EVOL 追加新武器。**プレイアデス・タウラ**在 HP 低于 3W 后就会撤退，想要击坠她的玩家在此之前最好保留一些战力，之后老样子用“分析”加四围加极限突破解决她，如果已经有角色会“热血”或“魂”的话记得在此时使用。本关结束后会进入分支选择，选择“日本防卫队に配置”进入支线 A，选择“**ネオ・ジオン**牵制队に配置”进入支线 B，选择“**アマルガム**追迹队に配置”进入支线 C。

第36话A 归ることなき故乡

胜利条件	1、全灭敌人 2、击坠**バンドック**（敌方增援登场后）
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、胜平、正太郎任一人被击坠
SR点获得条件	ワツ太和赤木的小队通过击坠敌人获得50000资金
可获得强化芯片	バリア・フィ–ルド

攻略要点：ワツ太和赤木需要第二回合才会和大部队合流，这关的 SR 条件是让他们通过击坠敌人获得 50000 资金，不过一般杂兵的击坠资金不多，建议拿 BOSS 下手。击坠 3 个小队后 BOSS 会带领若干杂兵再左下出现，其中 BOSS 值 22500 资金，用“祝福”击坠就是 45000，还有 5000 就随便击坠 2 队杂兵来凑。

第36话B 宇宙の神

胜利条件	1、击坠**ヤクト・ド–ガ** 2、击坠**ロ–ゼン・ズ–ル**(增援登场后)
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、**シャア**、**カミ–ユ**任一人被击坠
SR点获得条件	3回合内全灭其他敌人，最后击坠**ヤクト・ド–ガ**
可获得强化芯片	バリア・フィ–ルド

攻略要点：本由于本关初期敌人会在两侧分布，所以在出击配置时最好将主力分配在两侧。开场后兵分两路行动，初期 2 个 BOSS 的实力并不强，前 2 回合可以清理杂兵积攒满 TT 槽，第 3 回合再集中把 BOSS 解决即可。获得 SR 后触发剧情，Z **ガンダム**追加新武器，之后敌人会有数量不少的增援，不过可以利用 MAP 武器清场，注意优先解决敌方战舰以破除“中枢指挥系统”的命回加成。

TIPS **同一关内使用3次“DMJ集”**：“DMJ集”的使用效果是对所有敌人使用“脱力”，原本一关内只能使用一次。但是如果给主角机ジェニオン装备的话，如果在ジェニオン状态下使用过“DMJ集”后，变身为



第36话C 世界への挑战

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、宗介、ヒビキ任一人被击坠
SR点获得条件	过关之前，任意一名机师在一回合内击破5台以上敌机，注意用MAP武器击破是不算的
可获得强化芯片	A-アダプタ-

攻略要点：本关由于没有回合限制，所以一开始全军就待在原地布阵是明智的选择。这里介绍一种拿熟练度的好办法，那就是利用《翠星》的主人公レド的战术待机能力，再给他编入一个有一定战斗力但等级很低的角色。战术待机可以保证他一回合行动两次，只要击破一队敌人，由于编队中有低等级角色，升级是不可避免的，这样很轻松就能攒够两颗星来进行连续行动。一回合干掉5架敌机可谓毫不为难。

如果玩家本关派出大量低等级角色的话，应战时要特别小心。敌方可能攻过来之前，要上好各种BUFF。推荐本关给鲁鲁修多装一些SP回复道具，这样可以用“かく乱”来大大降低风险。敌方数量被削减到一定程度时发生剧情，ヒビキ会自动来到地图下方，一回合后再次发生剧情，宗介换乘烈焰魔剑。注意如果剧情发生于敌方行动回合，ヒビキ有受到围攻的危险。剧情后消灭完所有敌人即可过关。

第37话A 猛攻のストラウス

胜利条件	1、击坠勇者ガラダブラ 2、全灭敌人（完成胜利条件1后） 3、击坠勇者ガラダブラ（完成胜利条件2后）
失败条件	1、甲儿被击坠 2、我方战舰被击坠（完成胜利条件1后） 3、龙马、ボス任一人被击坠（完成胜利条件1后） 4、龙马、甲儿任一人被击坠（完成胜利条件2后）
SR点获得条件	第4回合结束前击坠4台ミケ-ネ神
可获得强化芯片	无

攻略要点：一开始是甲儿和勇者ガラダブラ的单挑，使用“铁壁”很快就能获胜。接着双方大部队登场，注意这里我方的初始气力会被降低，杂兵要留给主力机体击坠，以便达到必杀技的气力要求来对付ミケ－ネ神。ミケ－ネ神一共有6架，每架都会2回行动，不过好在HP不多，主力机体使用必杀技加上援护攻击，第4回合结束前击坠4架是没问题的。获得SR点或第5回合发生剧情，我方全员气力最大化，接下来就是各种必杀技碾压了。

第37话B 暗闇のリディ

胜利条件	1、全灭敌人 2、击坠バンシイ・ノルン（增援登场后）
失败条件	1、任一我方机体被击坠 2、我方战舰被击坠（增援登场后） 2、ヒイロ被击坠（增援登场后）
SR点获得条件	6回合内过关，且达成2次使用MAP武器同时击坠6台以上敌机
可获得强化芯片	无

攻略要点：本关一开始只有ヒイロ与ゼクス二人，不过敌人并不强，直接向下冲就行，如果条件允许可以先用ヒイロ的MAP武器达成一次同时击坠6机。还剩2台敌机的时候，敌我双方的增援都会出现，敌人虽然不强但数量众多，不过这也正好给了我们达成MAP武器同时击坠6机的好机会，再加上高达系带有MAP武器的机体较多，清场加赚钱两不误。队伍强度足够的话，一般第5回合就能过关。

第37话C 神への誘い

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、バサラ被击坠
SR点获得条件	5回合内过关
可获得强化芯片	バリア・フィ-ルド

攻略要点：尸刻率领的敌军位于地图右上，我方大举进攻即可，同样是注意不要让低等级同伴冲得太前。第3回合时发生剧情，地图左边追加4队8个敌人，同时バサラ会自动来到尸刻附近。不过本关敌人的配置也就仅限于此了，左边的敌人弱且不说，还会主动靠近，不会对SR条件造成太大困扰。

第38话A 永远の战士

胜利条件	1.全灭敌人 2.击坠ブラックゲッタ－（完成胜利条件1后）
失败条件	1.我方战舰被击坠 2.甲儿被击坠
SR点获得条件	真ゲッタ-ドラゴン一次都没受伤的情况下全灭初期敌人
可获得强化芯片	无

攻略要点：最初真ゲッタ－ドラゴン位于中间不能移动，敌人会从四个方向朝它逼近，由于SR点要求保护真ゲッタ－ドラゴン不受伤，所以最好也将部队拆成四个小队分头迎击。获得SR点或全灭初期敌人后敌增援出现，其中右边的依然是杂兵，只有上方的ブラックゲッタ－会棘手一点，不过没有了保护战舰的限制，将分散的部队汇合起来后集火即可。击坠ブラックゲッタ－后地图上方还会追加一小波敌人，不过也是没威胁的杂兵。

第38话B ハマ-ンのためらい

胜利条件	1、击坠キュベレイ 2、击坠アン・ア-レス（敌方增援登场后）
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、セツコ被击坠 3、ハマ-ン、セツコ任一人被击坠（敌方增援登场后）
SR点获得条件	4回合内全灭其他敌人，且最后击坠キュベレイ
可获得强化芯片	A-アダプタ-

攻略要点：本关的SR是传统的限定回合内清杂兵再灭BOSS，直接一路向左上推进便

TIPS
（接上条）ジェニオン・ガイ后“DMJ集”又能再次使用，同理变身为ジェミニオン・レイ后“DMJ集”又会变成未使用状态，利用此BUG就能实现一关甚至一回合内对敌方全体使用3次“脱力”的效果了。



可，惯例优先击破战舰，多利用MAP武器清场。击坠**キュベレイ**后**アン・ア－レス**会带领增援登场，不过**ハマ－ン**会加入我方，这次敌人的杂兵数量很多，是个绝佳的赚钱机会。**アン・ア－レス**有大范围的MAP武器，记得留“脱力”给他，不过他只有6W8的HP，1回合把他解决不成问题。

第38话C 幻影

胜利条件	**キリコ**到达目标地点
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、**キリコ**、**テイタニア**被击坠
SR点获得条件	3回合内**キリコ**到达目标地点，且**キリコ**击坠4架以上敌机
可获得强化芯片	惯性制御システム

攻略要点：开着“加速”的话2回合**キリコ**就能达到目标地点，不过靠近大圣堂时会出现增援，圣堂守卫者虽然能力不强，但血量充足，**キリコ**很难一次打爆。出击前针对性地给**キリコ**装上强力芯片会简单不少。来到目标地点后发生剧情，之后**テイタニア**换乘新机体，**キリコ**满状态回归同时当回合的行动也会恢复，不过两人的位置靠近地图上部，接下来有受到围攻的危险。接下来的战斗靠**ゼロ**和**ルカ**交替使用“かく乱”会简单很多，没了命中的敌人就是一群血牛而已，也没有新的增援。

第39话A 受け継がれる牙

胜利条件	1、全灭敌人 2、击坠**プレイアデス・タウラ**（**プレイアデス・タウラ**登场后） 3、击坠**バン・アルデバル**（**バン・アルデバル**登场后）
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、葵、**ランド** 任一人被击坠
SR点获得条件	3回合内击坠6架以上**アルデバル**
可获得强化芯片	A–アダプタ–

攻略要点：为击坠一定数量的敌机后会触发剧情，**プレイアデス・タウラ**登场的同时葵会变得无法行动，接着再击坠一定数量的敌人后葵回复正常并且**プレイアデス・タウラ**撤退，最好使用精神和TT槽争取把两个剧情在一回合内达成，以免给**プレイアデス・タウラ**行动的机会威胁到我方。**プレイアデス・タウラ**撤退后**バン・アルデバル**带着第二批**アルデバル**于地图右下角登场，对比初期就在场的第一批**アルデバル**，增援的这批由于气力没有上升，少一个技能**ガ－ド**会好打不少，因此用部分增援里的**アルデバル**来达成SR点条件会比较轻松。

第39话B 想いと力の向かう先

胜利条件	击坠**バンシイ・ノルン**
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、敌机入侵**プラント** 3、**キラ**、**シン**任一人被击坠（增援登场后）
SR点获得条件	3回合内击坠20台以上敌机，且在最后击破**バンシイ・ノルン**
可获得强化芯片	惯性制御システム

攻略要点：同样是限制回合的清理杂兵和击破BOSS的SR点获得条件，只不过这一关还要防止敌人入侵指定地点，所以第2回合的时候要优先解决那些冲在最前面的敌人，顺便提升我方的气力，主力部队一定要向**バンシイ・ノルン**的方向冲。第3回合可以先让非主力输出清理杂兵，待击坠数达到20机后，迅速将**バンシイ・ノルン**击坠，可以适当用一些加伤害的精神。获得SR后敌我双发增援登场，下一回合**キラ**与**シン**都会追加新的武器，虽然这一关只需击破**バンシイ・ノルン**就能过关，不过击破杂兵还是可以赚不少钱的，尽量全清后过关吧。



第39话C 歪む因果

胜利条件	把**ベリアル**的HP削减到5000以下
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、桂、**クロウ**、**グルツ**任一人被击坠
SR点获得条件	3回合内达成胜利条件
可获得强化芯片	无

攻略要点：ベリアル的HP虽然只有1万出头，但由于拥有全伤害1/10的特殊效果，实际上等于有10万以上的HP。幸好BOSS本身只有二动拿得出手，因此不算难对付。达成SR条件后出现尸空为首的敌援军，**グルツ**撤退，宗介队自动来到地图下方，胜利条件变为将尸逝天的HP削减至99999以下。

尸逝天出现后第一回合不会行动，我方可以计算其行动范围和射程后退至其三动射程之外，这样就能让其一枪不发就滚蛋。此时我方队员应该已经都学会魂、热血等强力精神了，尽管尸逝天的HP有所长进，但只要两三队就能达成目标。由于尸逝天撤退后本关就算完成，剩下人可以多干掉一些杂兵。

第40话A 光と暗の向こうに

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、铁人28号被击坠 3、**タケル**、万丈任一人被击坠
SR点获得条件	2回合内击坠全部使徒
可获得强化芯片	惯性制御システム

攻略要点:4架使徒离得很近，使用精神2回合内击坠并不难。获得SR点后地图右上会追加新的敌人，同时胜平、万丈、ワッ太、タケル的小队会移动到地图上方敌人密集的地区，所以这时4人最好是未行动过的，这样剧情后还有周旋的余地，当然，如果是队伍的主力，放在前线反击敌人也未尝不可，可加快过关的效率。

第40话B 赤い彗星の未来

胜利条件	1、击坠シナンジュ 2、击坠キュベレイ（击坠シナンジュ后）
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、アムロ、バナ-ジ、シャア、ハマ-ン任一人被击坠 3、シャア被击坠
SR点获得条件	5回合内全灭其他敌人，且在最后击破シナンジュ
可获得强化芯片	无

攻略要点：本关的BOSS级敌人和战舰型敌人较多，建议前两回合迅速清理杂兵积攒气力与TT槽，之后解决战舰。等战力上升得差不多之后，在配合精神和极限突破击坠BOSS。**シナンジュ**不仅有2次行动，而且命中与回避都很高，在对付他的时候不要吝惜自己的SP，全力以赴就行。击坠敌方2个BOSS后都会触发剧情，**アムロ、バナ－ジ、シャア**都会追加新武器。本关最后是**シャア**与**ハマ－ン**的一对一对决，如果之前以**シャア**为主力的话，最后应该十分轻松，不常使用的玩家也可以在本关开始前适当改造一下其座机。



第40话C 迫るクロス・オブ・ワ－ルド

胜利条件	トゥアハ－・デ・ダナン到达目标地点
败北条件	我方战舰被击坠
SR点获得条件	4回合内トゥアハ－・デ・ダナン到达目标地点，在此之前消灭所有的ズゴック和ランポルト，而且テッサ要击坠3机以上
可获得强化芯片	无

攻略要点：本关的熟练度条件其实就是要求玩家将敌人的水上部队全部消灭，事先给机体装好芯片会简单不少，总之就是能飞就飞，不能飞就装海S或全A的芯片。水上部队的能力很差，可以轻松达成目标。之后发生剧情，胜利条件改为宗介达到新的目标地点，失败条件追加宗介或ヒビキ被击坠。

此时宗介的机体会换装，路上的杂鱼完全不是对手。到达目标地点后出现敌方增援，グルツ也会重新加入，之后把剩下这些小鱼小虾干掉就可以过关了。



第41话 ずっと、スタンド・バイ・ミ－

胜利条件	1、全灭敌人 2、击坠第9使徒、第10使徒(第2回合后) 3、击坠ベリアル(使徒全灭后)
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、宗介、ヒビキ、シンジ任一人被击坠 3、宗介、ヒビキ任一人被击坠（使徒全灭后）
SR点获得条件	用一次攻击击坠（攻击/极限突破/反击）任一使徒，可以使用援护攻击，“歌”指令也被视为攻击，但“防御”与“回避”使徒的攻击不会被视为攻击
可获得强化芯片	アンドロメダ焼き パラジウム・リアクタ－

攻略要点：本关的敌人众多，而且实力都较强。另外，本关的SR可以说是至今为止最麻烦的，血较少的第9使徒也有着59500的HP，要一次性击破就必须在战前好好改造真**ゲッタ**－1的武器，最好可以让其获得ACE奖励，并且能够装上用于增加伤害的特殊强化芯片“D**エクストラクタ**－S”。把真**ゲッタ**－1与另一名如万丈等带有“魂”或“热血”的高输出角色组队，本关一开始先清理杂兵积攒气力，不过要记得留至少5台残血杂兵。等真**ゲッタ**－1气力与TT槽全满，真**ゲッタ－ドラゴン**达到释放合体技的气力后，先用其他机体积攒Combo槽，之后对目标使徒“分析”加四围，然后对真**ゲッタ**－1使用“歌”与“战术指挥”增加能力值，之后再让真**ゲッタ**－1在极限突破中使用威力最高的“**真シャインスパ－ク**”，如果觉得不保险的话还可以配合其他机体的援护攻击，不过笔者在这里单发已经打出了8W以上的伤害，所以按照上述步骤获得SR应该不成问题。全灭使徒后，**レナ－ド**会带领敌方增援登场，其HP实际HP为18W，但凭借此时我方的实力已经可以轻松对付。

第42话 炎

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、**ノリコ、ラルク**任一人被击坠
SR点获得条件	宇宙怪兽与**バジュラ**登场后的2回合内将全灭任意一方
可获得强化芯片	无

攻略要点：本关一开始要对付的ELS实力并不强劲，但需要注意的是，它们的攻击附带气力降低的特效。由于它们在第3回合就会撤退，所以建议使用MAP武器快速清场以赚取金钱。之后登场的宇宙怪兽与**バジュラ**只需要消灭一边就能获得本关的SR，如果玩家让**バサラ**出战的话，**バジュラ**那一方可以用**バサラ**的歌武器MAP武器快速清场。当敌人被消灭一定数量后会触发剧情，**ノリコ、ラルク**都会追加新武器。当清理完一方的敌人获得SR后，把剩下一方的敌人解决掉就能轻松过关。本关结束后会出现分支



选项，选择“シンジの所へ向かう”进入支线 A，选择“クロウの所へ向かう”进入支线 B，选择“シャアの所へ向かう”则进入支线 C。

第43话A 闭じた世界

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、シンジ被击坠
SR点获得条件	5回合内全灭敌人
可获得强化芯片	无

攻略要点：本关需要再次面对护甲 3000 以上的强力杂兵，不过好在这一关并没有增援，把这波杂兵打倒后就能过关，所以不要吝惜精神与 TT 槽全力以赴就行。注意敌人都有底力，尽量将他们的 HP 磨到一半后一次性击破，不然会很难击破。由于本关的敌人等级都很高，所以击破他们能够获得很多经验值，因此本关也是一个很好的练级关，在用主力击破敌人的时候别忘了给他们挂上“努力”或“应援”。

第43话B 永远の圣王国

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、クロウ被击坠
SR点获得条件	5回合内全灭敌人
可获得强化芯片	无

攻略要点：本关的敌人配置以及 SR 获得条件与 A 路线相同，都是护甲 3000 以上的强力杂兵，应对方法也和 A 路线一样。如果觉得敌人攻势太猛烈的话，可以多多利用“かく乱”来降低敌人的命中率，当然，利用∀ガンダム的特殊能力“月光蝶”来吸收敌人的 EN 也是一个不错的选择。

第43话C BEYOND THE DEMENSION

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、アムロ、シャア任一人被击坠
SR点获得条件	5回合内全灭敌人
可获得强化芯片	无

攻略要点：本关的敌人虽然没有援军，但能力相当吓人：75 级，4 级底力，近两万的 HP，3380 的装甲，命中率也不低。对付这群敌人是有诀窍的，如果一味乱打只会很被动。首先由于敌人的等级太高，所以我方可以先集火于一个敌人，一般情况下只要成功擦弹就可以升级，从而很轻松地攒到两星。这样的话下一回合让我方的强力机体开极限突破外加强力精神，一发秒掉一个满血的杂兵是不难的。而打死杂兵后自然更是会升级，这样下一回合星数又攒够了。这样的话就会陷入良性循环，一炮一个，打起来轻松愉快。当然前两个回合还是推荐用“かく乱”来顶一下的。

第44话 宿命を越えて

胜利条件	击坠バンシイ・ノルン
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、バナ-ジ、マリ-ダ任一人被击坠 3、バンシイ・ノルン被ELS击坠或侵蚀（增援登场后）
SR点获得条件	3回合内的任一回合同时满足以下3个条件： 1、Combo槽达到Max 2、该回合内击坠20台以上敌机 3、击坠ジェミニア
可获得强化芯片	辅助GNドライヴ スナイパ-キット

攻略要点：本关的 SR 点获得条件看似复杂，但其实拿起来并不困难。初期的敌人分成两批，上面的敌人较为密集，可以让几台带有强力 MAP 武器的机体来对付，建议留到第 3 回合把他们集体击坠以达成 SR 点获得条件中的 1 回合击坠 20 机。其余机体向下推进，下面的敌人可以用来提升气力，但记得要留 4 到 5 队残血杂兵用于在第 3 回合积攒 Combo。到了第 3 回合，先达成上述的两个条件，再让主力输出集火秒了**ジェミニア**就能获得 SR。击破**バンシイ・ノルン**后他会发动 NT-D 模式，之后 ELS 出现，它们的攻击依然具有降低气力的特效。虽然击破**バンシイ・ノルン**后就能过关，但是为了赚钱当然是优先清理这一旁的 ELS。但是要注意，当**リディ**的气力被 ELS 减到 80 的话就会导致 GAME OVER，所以还是尽快清理杂兵结束战斗为妙。



第45话 虹の彼方に

胜利条件	1、全灭敌人 2、击坠アン・ア－レス（第 2 回合后） 3、击坠ネオ・ジオング（击坠アン・ア－レス后）
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、バナ-ジ、リディ任一人被击坠（击坠アン・ア-レス后）
SR点获得条件	3回合内击坠所有シャウラス，且最后再击坠アン・ア-レス
可获得强化芯片	スラスタ-モジュ-ル 脊髓反射コネクタ

攻略要点：本关一开始出现的敌人可以交给强力 MAP 武器机体对付，主力输出直接向地图上侧移动，第 2 回合アン・ア－レス就会带领增援出现，由于 SR 条件只需要击坠所有シャウラス后再击坠アン・ア－レス，所以第 2 回合可以先用集中攻击解决シャウラス，之后再用极限突破集火击坠アン・ア－レス就能获得这关的 SR。之后ネオ・ジオング会带领增援出现，ネオ・ジオング的 HP 有 19W，并且带有 2 回行动，每回合开始时都会使用“集中”、“直感”和“直击”，属于实力比较强劲的 BOSS，所以在对付他之前必须先用一台机体骗掉他的“必闪”，之后再全力输出，以目前队伍的实力 1 回合内将其解决应该不成问题。

第46话 守るべき未来



胜利条件	1、击坠ジェミニア 2、击坠アスクレプス(击坠ジェミニア后)
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、バナ－ジ、リディ、ヒビキ任一人被击坠 3、ヒビキ、アサキム任一人被击坠 4、ヒビキ、アサキム、ガドライト任一人被击坠(アスクレプス登场后下一回合)
SR点获得条件	3回合内击坠其他所有敌人，且在最后击坠ジェミニア
可获得强化芯片	シェリルのディスク 娘娘名物まぐろマン SOLア－マ－

攻略要点：初期敌人离我方大部队并不远，3回合内清光杂兵再击破ジェミニア绝对游刃有余，可以适当用MAP武器配合“幸运”来赚钱。击破ジェミニア后发生剧情，主角机会追加最终大招，之后アスクレプス会率领地方增援登场，不过他除了会2回行动以外并没有其他特别之处，注意不能被击坠的角色机体的血量即可。与他一同登场的角色身上带有强化芯片，注意不要遗漏。

第47话 决战の地へ

胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方战舰被击坠
SR点获得条件	6回合内全灭敌人，且在过关前满足以下条件： 1、Combo槽达到Max 2、任一我方驾驶员击坠5台以上敌机 3、任一回合内击坠16台以上敌机
可获得强化芯片	无

攻略要点：本关并不会出现增援，但是敌人众多。第2回合我方会陷入能力值下降的状态，此时必须迅速多击破敌机来触发剧情，剧情过后原创系战舰ソ－ラリアン作为增援出现，同时“Dコマンド”系统开放。本关的SR点获得条件同样为多个，但拆开完成并不困难，多利用MAP武器清兵，利用残血杂兵积攒Combo槽。3个BOSS级敌人都不是很强，不用吝惜精神迅速把他们解决就能过关。

第48话 燃える地球

胜利条件	1、击坠プレイアデス・タウラ、尸逝天、アン・ア－レス，每当击坠ハイアデス、鬼宿、アンタレス任一势力6小队以上，该势力对应的首领就会登场 2、击坠??? (プレイアデス・タウラ、尸逝天、アン・ア－レス被击坠后) 3、击坠击坠次元将ヴィルダ－ク (击坠??? 后)
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、ガドライト被击坠(第2回合后)
SR点获得条件	7回合内达成胜利条件
可获得强化芯片	勇者の印 S-アダプタ- ス-パ-リペアキット 超合金Z SOLクオ-ツ

攻略要点：本关需要在7回合内击破3名珠玉持有者，不过他们不是在一开始就登场，必须击破ハイアデス、鬼宿、アンタレス任一势力的杂兵机6小队以上，对应势力的珠玉持有者才会登场，所以建议先集中清理一个势力的杂兵，待一个珠玉持有者登场后将其击破，再按照此步骤击破下一个BOSS，不出意外第6回合就能获得SR，对付这几个BOSS的时候可以适当用一些精神。将3个BOSS都击破后，ヴィルダ－ク会带领增援登场，不过他此时为???，并且不会攻击，HP也只有68500，此时可以先安心清理杂兵，再将其击破。击破??? 后他会变身为次元将ヴィルダ－ク，HP有18W以上，不过将他HP削减到一定程度后会触发剧情，所有人的SP会回满，之后的战斗就简单很多了。



第49话 宇宙に响く声

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、刹那、ティエリア任一人被击坠
SR点获得条件	任一回合内击坠40台以上敌机
可获得强化芯片	无

攻略要点：本关的敌人相比上一关要弱很多，不过要达成SR依然需要利用带有强力MAP武器的机体，注意让回避高的机体走在前面，因为ELS的攻击带有气力下降特效。前两回合可以先削减敌人的HP，在保证可以1回合内消灭40机的情况下用MAP武器一举将它们消灭。击坠一定数量的敌人后会出现增援，不过也不难对付，多利用バサラ的歌武器来对付增援可以使战斗更为轻松。

第50话 星の向こうに

胜利条件	1、5回合内全灭敌人 2、击坠ELS (增援登场后) 3、击坠タイタン变动重力源(ELS击坠后)
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、シモン、グラハム、ヒイロ任一人被击坠 3、迎来第6回合 4、刹那、ティエリア、シモン、グラハム、ヒイロ任一人被击坠 (增援登场后) 5、ELS被宇宙怪兽击坠 (增援登场后)
SR点获得条件	5回合内全灭敌人
可获得强化芯片	无

攻略要点：本关一开始的敌人配置与上一关类似，应对方法也与上一关差不多，想要在4回合内全灭敌人的话，依然需要多多利用MAP武器清场。初期敌人全灭后，地图上侧和下侧都会出现新的敌人，不过实力都不算强，此时只需要击坠地图上侧中央的ELS就



行，不过依然建议兵分两路把敌人清理干净。ELS 虽然有 15W 的 HP，不过并没有什么威胁，对付它的时候应当留存实力。将 ELS 击坠后，タイタン变动重力源会带领增援出现，它也有着较高的 HP，不过此时已经不需要节省精神，全力将其击破后就能过关。

第51话 运命への出航

胜利条件	1、4回合内全灭敌人 2、迎来第6会回合（敌增援登场后）
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、迎来第5回合
SR点获得条件	3回合内全灭敌人，ブライト、オット-、スメラギ、ジェフリ-、F.S.、號、テッサ、ダヤッカ、トライア各击坠2台以上敌机
可获得强化芯片	无

攻略要点：本关 SR 的难点是让 9 艘战舰各击坠 2 机，因此在出击之前建议改造一下各战舰的武器。要获得本关的 SR，比较简单的打法是利用强力 MAP 武器配合精神“てかげん”。第 1 回合先向前推进，第 2 回合先用强力 MAP 武器配合“てかげん”将敌方杂兵打至残血，之后依次让母舰补刀，之后再清除地图上的残余杂兵就能获得 SR 了。清理完初期敌人后会触发剧情，之后地图左侧和右下都会出现敌人，右侧的敌人是 3000 护甲的强力杂兵，不过只需撑到第 6 回合就能过关。当然，如果玩家不舍得钱和经验的话，也可以尝试把他们全部击坠，毕竟相比之前和这种敌人相遇时的，我方的实力已经提升了不少，对付他们也比之前要轻松许多。本关过关后会出现分支选择，选择“本队を真ゲッタ－ドラゴンの救援に回す”进入支线 A，选择“本队をマクロス・クオ－タ－の救援に回す”则进入支线 B。

第52话A 神に导かれし者

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、ゼウス被击坠（增援登场后）
SR点获得条件	5回合内过关
可获得强化芯片	无

攻略要点：初期敌人分布在地图的上侧与左侧，上侧的ミケ－ネ神具备 2 回行动，可以优先对付左侧的敌人。击坠一定数量的敌人后地图下侧会出现 6 台 HP 均为 64000 的バンドック，他们不仅高命中，而且武器伤害较高，最好在清理完杂兵后再来对付。作为我方增援登场的ゼウス实力不凡，可以用他来对付上侧的ミケ－ネ神，5 回合内过关应该不成问题。



第52话B 崩坏へのスタンピ-ド

胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方战舰被击坠
SR点获得条件	第1回合内击坠15台以上敌机
可获得强化芯片	无

攻略要点：本关的 SR 要玩家必须在第 1 回合击坠 15 机才能取得，所以主力输出必须开场就使用“加速”并击坠离我方最近的那批杂兵。比较稳妥的打法是利用高威力的可移动后使用的 ALL 武器再加上“マルチアクション”指令在第 1 回合连续击坠敌方小队，不过使用这一方法的前提是给用来输出的机体装上 D 商店中购买的特殊芯片“テンションレイザ－”，这样每击坠一个敌方小队 TT 槽就会在全满状态，如果有可以击坠的敌方小队的话，就可以利用“マルチアクション”来达到理论上的无限行动状态。当然，只要我方的移动力与输出足够，不使用上述方法也是可以获得本关 SR 的。获得本关 SR 后，地图右侧上方与下方都会出现新的敌人，不过下方的バジュラ可以交给バサラ的歌武器 MAP 武器来对付。上侧的敌人命回较高，可以配合精神来对付他们。而左侧的宇宙怪兽母舰看似血厚，但其实装甲很薄，直接用大威力单体武器就能轻松对付。

第53话A 歪んだ进化

胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方战舰被击坠
SR点获得条件	3回合内用极限突破击坠ラアダブラ，击坠时我方必须为Combo Max且围攻补正为10%的状态
可获得强化芯片	サイキックリアクタ－

攻略要点：由于要在 3 回合内击坠ラアダブラ，所以我方全员开场就要向下移动，不过可以留两个主力在初始位置。ラアダブラ的 HP 只有 10W，1 回合击坠不成问题。不过为了达成 SR，玩家必须用 4 台机体将其包围后，在 Combo Max 的状态下将其击坠。4 围和积攒 Combo 都不难，但是在击坠时要保持 Combo Max 的话，比较稳妥的方法就是用上原创战舰的特殊指令“D コマンド”中的“キ－プコンボ”使得不击坠敌人不会减少 Combo。此外，击坠一定数量的敌人后再地图左上会出现地方增援，不过实力并不算强劲，全灭敌人后便可过关。



第53话B 爱憎のラビリンス

胜利条件	击坠エンシェントAQ
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、アルト、ブレラ、アマタ、アポロ任一人被击坠
SR点获得条件	5回合内全灭其他所有敌人，且最后击破エンシェントAQ
可获得强化芯片	无

攻略要点：本关的杂兵众多，要在5回合内全灭杂兵外加BOSS的话最好多利用MAP武器。每个敌方回合开始时，我方随机5个小队会受到一定程度的伤害，记得及时用精神进行回复。BOSS**エンシェント**AQ每回合开始时都会切换地点，可以把他留到第5回合再来对付，他的HP高达20W，不过打法和以前一样，使用“脱力”再加上贴身攻击他就能避开他所有具有威胁性的武器。由于本关并没有敌方增援，所以对付**エンシェント**AQ时用尽全力即可。

第54话A 闪光！！次元の果て！

胜利条件	1、全灭敌人 2、击坠所有**コ－ウエン＆スティンガ－**（增援登场后）
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、龙马被击坠
SR点获得条件	3回合内击坠50台以上敌机
可获得强化芯片	无

攻略要点：本关的敌人分布在地图左侧与上侧，而且阵型较为密集。想要获得本关SR的话，可以利用第1回合排兵布阵，待敌人涌向我方后，利用地图炮大规模杀敌，在3回合内击坠50机以上一般不成问题。获得SR后，敌人会有增援出现，这些敌人的HP较高，建议在清完杂兵后再来对付他们，用极限突破配合各种精神快速将他们击破就能过关。

第54话B 爱する翼

胜利条件	1、全灭敌人 2、击坠**ケルビム・ヴェルルゼバ**和**ストライカ－（オリジナル）**（击坠所有**ストライカ－**后） 3、击坠**クイ－ン・フロンテイア**（击坠**ケルビム・ヴェルルゼバ**和**ストライカ－（オリジナル）**后）
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、**アルト**被击坠
SR点获得条件	第3个我方回合内击坠所有**ストライカ－**
可获得强化芯片	**サイキックリアクタ－**

攻略要点：SR条件中需要击破的**ストライカ－**均在敌方队伍的前排，接近它们并不困难，不过它们的命回较高，超级系可能较难命中，嫌麻烦的话可以考虑用MAP武器解决问题。完成SR后**ケルビム・ヴェルルゼバ**和**ストライカ－（オリジナル）**会带领增援出现，此时的胜利条件只需要击破这2个BOSS就能达成，后面的**バジュラ**战舰血量较高，如果觉得战力和资源不足的话可以选择不打。**ケルビム・ヴェルルゼバ**有2回行动，应当优先击坠，不过对付他们的时候注意保留实力，因为将他们击坠后我们还需要对付**クイ－ン・フロンテイア**，它有20W的HP，不过实力并不算强，给主力套上精神全力输出可以在1回合内轻松击坠。



第55话 死斗の银河

胜利条件	1、迎来第8回合 2、第7回合结束前击坠**エグゼリオ**变动重力源（第4回合后）
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、**ノノ**被击坠 3、敌方单位入侵**バスタ－マシン**3号 4、**アサキム**被击坠（第4回合后） 5、迎来第8回合（第4回合后） 6、**ラルク**被击坠（**ラルク**登场后）
SR点获得条件	第4个我方回合内全灭敌人
可获得强化芯片	无

攻略要点：初期的敌人众多，要在第4个我方回合全灭最好要利用MAP武器，不然十分耗费资源。后方的宇宙怪兽战舰看似攻高血厚，但其实护甲很低，用高输出的超级系来对付它们较为轻松。达成SR后会触发剧情，之后**アサキム**会作为增援登场，此时需要对付HP有34W的**エグゼリオ**变动重力源，不过其护甲和其他宇宙怪兽一样低，也没有什么有威胁的招式，倒是周围的杂兵需要注意。将其HP削弱到一定程度后会触发剧情，**ノノ**会变身为**ダイバスタ－**，而再将其HP削弱至一定程度**ラルク**就会驾驶**バスタ－マシン**19号参战，并和**ダイバスタ－**一起使用合体技给予BOSS重创，之后的战斗就无比轻松了，主力的大招全部砸到BOSS身上就能1回合内轻松将其击坠。



第56话 觉醒

胜利条件	1、5回合内击坠**ゼル・ビレニウム** 2、5回合内**セツコ、ランド、クロウ、ヒビキ**均到达目标地点 3、迎来第6回合 4、全灭敌人（达成胜利条件1或2后）
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、**セツコ、ランド、クロウ、ヒビキ**任一人被击坠
SR点获得条件	4回合内达成胜利条件2，且击坠4台以上**アンゲロイ・アルカ，セツコ、ランド、クロウ、ヒビキ**均击坠2台以上敌机
可获得强化芯片	**ハロ**

攻略要点：为了获得SR，本关开始后就要迅速让4台原创主角机冲向目标地点，在到达目标地点前注意让他们各击坠目标地点周围的2台杂兵机。如果这4台机体在之前未加以培养的话，记得在靠近杂兵前使用精神“かく乱”来降低敌方命中率。中间的敌人交给大部队来对付，此时不需要吝惜精神，力求尽快击坠4台**アンゲロイ・アルカ**。达成胜利条件2后会触发剧情，之后我方全体永久进入“真化融合”状态，所有机体武器账面伤害加2000，角色气力、SP上限提升，之后再来对付敌人就像砍瓜切菜般轻松了。如果玩家在本关之前SR达到一定程度的话，本关结束时会出现分支选项，选择“**希望は残っている**”进入支线A，选择“**絶望しかない**”则进入支线B，也就是if路线。

第57话A 真化、その意味

胜利条件	1、全灭敌人 2、击坠次元将ヴィルダ–ク（增援登场后）
败北条件	我方战舰被击坠
SR点获得条件	3回合内全灭敌人
可获得强化芯片	钢の魂

攻略要点：初期的敌人分布在地图的上侧与左侧，因此想要获得本关SR的话就必须兵分两路，左侧的敌人会2回行动，不过以我方目前的实力对付他们根本不成问题，3回合内全灭敌人也应该十分轻松。初期敌人全灭后，次元将**ヴィルダ–ク**会带领次元兽出现在地图右下角，这次他的HP有25W，并且一直带有“必中”状态，因此真实系机体不要离他太近。由于他会3回行动，用上全部精神争取1回合内将其击坠较为稳妥。

第57话B 终焉の宇宙

胜利条件	1、全灭敌人 2、击坠次元将ヴィルダ–ク（增援登场后）
败北条件	我方战舰被击坠
SR点获得条件	4回合内全灭敌人
可获得强化芯片	钢の魂 次元将ヴィルダ–ク

攻略要点：作为IF路线，本关的敌人配置都与正常路线相同。不同的是，本关一开始我方会解除“真化融合”的状态，并且气力都只有80，所以难度较正常路线要高很多，不过好在SR的获得条件变为了4回合。开场的策略依然是尽快击坠敌人来提升气力，多用精神来减轻我方的损失。全灭敌人后次元将ヴィルダ–ク出现，他的HP与正常路线时一样为25W，此时应当尽快接近他并且削减其HP，因为当其HP下降至70%后就会触发剧情，我方的“真化融合”状态会恢复，攻击力提升之后，BOSS也只有被我们蹂躏的份了。



第57话A 真化、その意味

胜利条件	1、击坠所有エル・ミレニウム 2、击坠シュロウガ・シン（击坠所有エル・ミレニウム后）
败北条件	我方战舰被击坠
SR点获得条件	4回合内击坠所有エル・ミレニウム，在此之前需使用MAP武器同时击坠2台以上エル・ミレニウム
可获得强化芯片	无

攻略要点：本关的SR要求在4回合内击坠所有**エル・ミレニウム**，时间上还是比较紧凑的。开场后我方全员全力往地图右上赶，中途遭遇的敌人可以用来提升气力与TT槽，但不必刻意击破。**エル・ミレニウム**会在第2回合开始向我方移动，它们都会2回行动，具有一定的威胁性。由于**エル・ミレニウム**的HP较高，可以考虑让带有“**てかげん**”的高输出机体将其中2只打到10HP后再用MAP武器击坠。击坠所有**エル・ミレニウム**后，**アサキム**会作为敌人登场，他也会3回行动，不过除此之外并没有其他特别强大的能力，HP也只有17W左右，用上精神集中火力将其击坠后就能过关。

第59话 邪神降临



胜利条件	击坠ハ–デス、皇帝ズ–ル、宇宙魔王
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、シモン被击坠
SR点获得条件	6回合内的同一回合内击坠ハ–デス、皇帝ズ–ル、宇宙魔王
可获得强化芯片	无

攻略要点：较为麻烦的一关，我方不仅要面对大量杂兵，还必须在同一回合内干掉3个HP都在15W以上的BOSS。这3个BOSS都会在每回合开始时使用“不屈”，进行HP回复以及瞬移，并且都有着附带各种负面效果的MAP武器，所以本关前期还是以清杂兵为主。等气力与TT槽都积攒好之后，将主力兵分三路在BOSSMAP武器的范围外待机，在下一回合分别对3个BOSS集火输出将他们击坠。值得注意的是，由于他们都会在回合开始时使用“不屈”，所以在开始攻击每个BOSS前最好先用非主力输出型的机体消耗掉各BOSS身上的“不屈”效果，以免造成输出浪费。

第60话 永远へ

胜利条件	击坠シュロウガ・シン
败北条件	我方战舰被击坠
SR点获得条件	4回合内全灭シュロウガ・シン以外的所有敌人
可获得强化芯片	无

攻略要点：要获得本关SR只需要在4回合内全灭**シュロウガ・シン**以外的杂兵，但**シュロウガ・シン**会在回合开始就主动接近我方，且具有3回行动。需要注意的是，他的MAP武器在气力130以上后就能使用，因此要记得在每个回合清完杂兵后及时对其使用“脱力”。除了**シュロウガ・シン**，所有地图上的**シュロウガ**都带有MAP武器，因此在清理杂兵的时候应当优先把他们击坠。获得SR后就能安心对付**シュロウガ・シン**了，虽然其HP不多，但两次HP掉到一般以下后会将HP回满。第3次掉到一般以下后虽然不会回血，但会对自身使用“觉醒”、“集中”、“不屈”，此时记得用一台机体耗掉其身上“不屈”的效果，之后全力输出争取一回合内将其击坠。

第61话 黒い太阳

胜利条件	1、击坠ヘリオース 2、击坠プロディキウム（ヘリオース被击坠后）
败北条件	我方战舰被击坠
SR点获得条件	4回合内全灭其他所有敌人，且在最后击坠ヘリオース
可获得强化芯片	无

攻略要点：本关初期的敌人配置并不算强，4 回合内全灭并且击破ヘリオ－ス较为轻松。开场前 3 回合专心清理杂兵即可，第 4 回合集火干掉ヘリオ－ス就能获得本关的 SR。

ヘリオ－ス的 HP 有 28W，配合“觉醒”有 4 回行动，清杂兵的时候最好离他远一点。由于其有 MAP 武器，注意用“脱力”限制他的气力。击坠ヘリオ－ス后プロディキウム会带领一大批增援出现在地图上半侧，其中エル・ミレニウム不仅血厚而且会 2 回行动，而 BOSS プロディキウム则有 38W 的 HP，所以不必与杂兵过于纠缠，使用“かく乱”撑过敌方回合后迅速挂上精神全力集火 BOSS 即可，1 回合内将其击坠基本不成问题。

最终话 果てなき世界

胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方战舰被击坠
SR点获得条件	本关无SR
可获得强化芯片	无

攻略要点：初期的敌兵数量较多，而且实力强劲，不过不需要全部消灭，因为到了第 4 回合他们就会全部消失。当然，这里也需要适当击坠一些敌人来提升气力，为了确保我方战力无损失，前 3 回合最好使用“かく乱”来降低敌人的命中率。由于最终 BOSS 会在右上角登场，所以前 3 回合就可以将全队向右上角推进。第 4 回合最终 BOSS 至高神 Z 出现，周围还会伴随数量不少的杂兵，其 HP 有 50W，并且配合“觉醒”能有 4 回行动，每回合开始还会随机对我方机体造成伤害，无论命回还是攻击力都很高，所以抓住机会一回合内解决他是很有必要的。由于其 HP 减少到一半以下时会触发剧情，之后会将 HP 回满，其实际 HP 应该为 75W，所以在前 3 回合最好将主力的 TT 槽都蓄满，待其登场后就挂上精神配合四围加“分析”加极限突破的方式迅速对其输出，我方实力足够的话 1 回合将其击坠应该不成问题。



《连狱篇》全关卡攻略

第1话 翠の地球

胜利条件	全灭敌人
败北条件	任一我方机体被击坠
SR点获得条件	3回合内全灭敌人，且アドヴェント击坠5机以上
可获得强化芯片	プロペラントタンク リペアキット

攻略要点：敌人非常弱，不过会优先攻击ブル－，因此第一回合先让アドヴェント往下冲，然后用反击来逐一干掉敌人。难度很低的一关。

第2话 乙女の祈り

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、セツコ被击坠 2、敌人侵入街道
SR点获得条件	4回合内过关
可获得强化芯片	ブ－スタ－

攻略要点：本关一开始セツコ开着集中往上冲，将敌人消灭一部分后发生剧情，下方出现敌我方增援。下方敌人略强，但依然很难命中我方，轻松过关不在话下。打过本关之后セツコ加入。

第3话 驱け抜ける狮子

胜利条件	シャウラス撤退或击坠
败北条件	ランド 被击坠
SR点获得条件	击坠シャウラス。シャウラス的HP在5000以下时会撤退。
可获得强化芯片	ランド モジュ－ル

攻略要点：ランド 本身机体相当耐打，而且还带修理，大胆压上就可以了。シャウラス的 HP 有 9000，首先设法削减到接近 5000，然后用ランド 主攻，配合アドヴェント 的援护攻击，顺便还可以让另外两名队员去包夹，打掉 5000 不在话下。

过关后ランド 加入。

第4话 天秤の皿の上

胜利条件	全灭敌人
败北条件	クロウ被击坠
SR点获得条件	过关时任意一名机师击坠敌机5架以上。
可获得强化芯片	カ－トリッジ

攻略要点：SR 点获得条件自然是用クロウ来完成比较简单。初期敌人很弱，不过第三回合开始后会自动全灭，之后下方出现新的敌人。这批敌人能力要高不少，推荐挂个集中会比较安全。之后我方增援会出现，接下来就是清场的节奏了。过关之后クロウ加入。

第5话 スフィアを追う者

胜利条件	全灭敌人
败北条件	我方任意机体被击坠
SR点获得条件	4回合内全灭敌人
可获得强化芯片	スナイパ－キット

攻略要点：比较简单的一关。将初期敌人全灭后拿到 SR，之后基地中部会出现新的敌人。这批敌人的能力要强一些，不过也强得有限，全灭之后过关。

第6话 脱走者

胜利条件	全灭敌人
SR点获得条件	3回合内击坠10架敌机
败北条件	我方任意机体被击坠
可获得强化芯片	アドレナリンアンプル

攻略要点：尽管一开始サルディアス处于被追击的状态，但事实上大叔自身和机体都不弱，完全可以反过来吊打敌人。满足SR点获得条件后下方出现大批敌人，同时我方援军出现，推荐这一回合事先挂好精神。这批敌人比之前要强一些，全部消灭之后过关。

过关后サルディアス和オリオン加入。

第7话 ターミナル・ベース攻防战

胜利条件	4回合内クロウ达到目的地
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、クロウ被击坠 3、迎来第5回合
SR点获得条件	达成胜利条件时全灭敌人
可获得强化芯片	A-アダプタ-

攻略要点：本关终于可以组成双机小队了。敌方每回合会随机攻击我方两个小队，加上SR点获得条件的限制，玩家必须全力进攻。到达目的地后发生剧情，之后我方全员的HP、EN、弹药都会加满，之后清掉新出现的敌援军即可过关。

本关过后クラウディア加入。

第8话 尸魂の徒

胜利条件	1、击坠尸逝天 2、迎来第5回合
败北条件	我方战舰被击坠
SR点获得条件	将尸逝天的HP削减至99999以下
可获得强化芯片	フライトモジュ-ル

攻略要点：一看胜利条件就知道不是一周目能干掉的对手。尸逝天的真实HP是124000点，削减至99999以下不算难事，但仍需预留两回合比较保险。尸逝天的特殊能力“沉默の巨蟹”是气力140以上时身边十格范围内的我军不能回复SP，需要特别留意。

开战后首先全军押上积攒气力和TT槽，尸逝天拥有范围很广的地图炮，请注意做好标记。活用节子的极限突破配合アドヴェント超长的援护效果一流。达成SR后战斗不会结束，此时杂鱼机应该也被反击清得差不多了，全军撤离尸逝天的攻击范围就行了。不过有个敌人身上带着贵重的飞空芯片，一定不要放过。

第9话 悲しみの乙女、再び

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、セツコ被击坠
SR点获得条件	3回合内全灭敌人
可获得强化芯片	高性能レ-ダ-

攻略要点：本关节子强制出击，她的小队有一个空位，记得安插队员进去。装上飞空芯片的兰德就是个不错的选择。

本关的SR点获得条件可谓没有难度，全军压上全灭敌人即可。但拿到SR之后会发生剧情，同回合内我方全员（包括母舰）自动进入基地，然后受到大批敌人的围攻，同时气力减到50。因此最好是在我方回合时拿到SR，这样能事先用精神抵挡一下。接下来需要快速消灭敌人，消灭掉一定数量之后就会发生剧情，节子换乘机体（新机体继承此前节子机体的改造），同时我方全员气力MAX，节子更是气力将达到200，然后就是毫无悬念的虐杀了。

第10话 傷だらけの獅子、荒野に吼える

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、ランド被击坠
SR点获得条件	在没有一架敌机侵入町的情况下全灭敌人
可获得强化芯片	メガブ-スタ-

攻略要点：本关出击前首先要编成，尽管出击队伍是强制的，但副机默认是空缺的，务必要编上。一开始的战斗主要就是枪打出头鸟，谁靠近町就要优先消灭，可以将光标移动到敌人位置上看其移动范围。要特别注意下方的敌人。

全灭初期敌人后发生剧情，ランド换乘ガンレオン・マグナ，同时上方追加4队敌人。轻松搞定过关。

第11话 揺れる天秤、揺れない意志

胜利条件	全灭敌人
失败条件	1、我方战舰被击坠 2、クロウ、クラヴィア任一人被击坠
SR点获得条件	4回合内，将尸逝天以外的敌人全灭之后再把尸逝天的HP削减至99999以下
可获得强化芯片	无

攻略要点：由于我方有了强力机体，这次的战斗难度要低不少。SR点获得条件要在4回合内完成，并不是一件困难的事情。第一回合大举压上就能用反击干掉不少敌人。杂鱼全灭之后尸空会主动靠近，这时我方用支援和极限突破的话可以在一回合内达成SR点获得条件，完全不给尸逝天出手的机会。尸逝天依然是12万4000点HP。

达成SR点获得条件之后发生剧情，之后クロウ换乘リ・ブラスタT，尸空会跑到地图左上方。这时胜利条件变为把尸逝天的HP削减至99999以下。尸逝天依然会主动靠近，摆好阵形一波带走即可。

第12话 誓いの决战

胜利条件	全灭敌人
败北条件	任一我方机体被击坠
SR点获得条件	5合回内全灭敌人
可获得强化芯片	无

攻略要点：比较简单的一关，我方顺着有利地形往上推进即可，敌人会自动冲上来送死。**リ・ブラスタ**T有范围不错的地图炮，可以多加利用。完成SR点获得条件后发生剧情，**サルディアス**和**クラヴィア**离队，此前花在这两位的机体上的钱会全部退还。

第13话 迫る猛毒

胜利条件	1、击坠シャウラス・リ-ダ- 2、迎来第6回合
败北条件	任一我方机体被击坠
SR点获得条件	我方任意一部机体击坠敌机7架以上
可获得强化芯片	ス-パ-リペアキット

攻略要点：虽然剧情上我方被敌人重兵包围，但实际上敌人兵力并不多。上左右三个方向各派遣一机即可击破。5回合内足够将全灭敌人。BOSS的实力并不强，如果改造过武器的话，我方三机一回合内加反击可以确保打掉。BOSS身上有ス-パ-リペアキット，如果感觉吃力的话放过它也没什么损失。

第14话 时の牢獄で

胜利条件	击坠ジェミニア
败北条件	我方任意机体被击坠
SR点获得条件	5回合内击坠ジェミニア
可获得强化芯片	勇者の印

攻略要点：本关要面对老玩家熟悉的双子大叔，虽然HP只有46000，但有二回行动能力，比较讨厌。双子大叔会主动进攻，第一回合保持在其射程外，可以少挨一次打。之后就尽量靠近他呈十字作战，这样能避免受到ALL攻击和地图炮。本关的最佳局面就是双子大叔行动时两次都打用了必中的**ランド**，这样的话一回合消掉近两万HP是不在话下的，而且还不会有被击坠的危险，可以多改变我方状态来达成这一点。双子大叔身上有勇者之印，即使不为SR也不能放过。击坠**ジェミニア**之后过关，剩下的杂鱼可打可不打。

最终话 死斗の果てに

胜利条件	全灭敌人
失败条件	セツコ、ランド、クロウ任一人被击坠
SR点获得条件	本关无SR
可获得强化芯片	无

攻略要点：这么快就来到了最终话，实在有些不过瘾。最终话一开始全是杂鱼机，利用射线的优秀地形慢慢清就可以了。敌机数量降到一定程度后，会出现3台敌机增援，胜利条件改为击坠**アン・ア－レス**。这又是一个有地图炮和二回行动的BOSS，先不用管她，她会瞬间冲下来，之后迅速贴边站位，就可以封印其最麻烦的地图炮。干掉**アン・ア－レス**之后虽然还有神展开，但已经没有战斗，因此全力将她击破即可。

通关继承和联动

读取连狱篇通关之后的存档，可以开始多周目游戏。此前玩家获得的PP和金钱，会根据周目数的不同按一定比例继承下来。2周目为50%，3周目为75%，4周目及之后是100%完全继承。然后玩家还可以从通关时拥有的可获得强化部件中选择5个继承，但纹章系的奖励不能继承，当然连狱篇本身也没有纹章。

拥有连狱篇的通关存档后，在天狱篇游戏中联动后可以获得50万资金、500 Z点数作为奖励，此外还有两个独有可获得强化部件，其效果分别如下所示。天狱篇可以随时联动连狱篇。

连狱の纹章：搭乘的全部机师气力上限+10，出击时气力+10。复数装备时效果不会重复。

DGの牙：命中率、回避率、会心率以及各种随机发生事件的几率+10%。

奖杯相关

奖杯综述

本作的奖杯构成与《时狱篇》基本相同，而且白金难度可以说比起《时狱篇》更为简单。除去要求完成全部关卡的奖杯，其余奖杯都可以在一周目时完成。而要取得全剧本的奖杯，也只需要读取分支存档然后完成之前没打的分支就行。本作的if路线只有一关，一般拿齐SR点数都会出现进入if路线的选项，所以理论上一周目白金没有任何问题。当然，本作的白金难度虽然较为简单，但部分奖杯也是有相对简便的解锁方式的，具体的难点奖杯解锁攻略会在下文中提及。

奖杯列表

奖杯名称	属性	取得方法
天獄篇マスタ－	白金	取得所有奖杯
シナリオコンプリ－ト	金杯	完成所有剧本
エンブレムコレクタ－	金杯	获得全部5枚纹章
ＤＥＭのお得意样	金杯	在D商店中购买全部24种固定强化芯片，并将Z水晶强化至Grade5
全ＳＲポイント制覇	金杯	获得61点SR（必须在1个周目内完成）
ゲ－ムクリア	银杯	通关1次游戏
パイロットブリ－ダ－	银杯	30名以上驾驶员获得ACE
カスタムキング	银杯	30台以上机体获得5改奖励
オンリ－ワンクラッシュ	银杯	1次战斗中对1台敌机造成5万以上的伤害
マルチクラッシュ	银杯	用MAP武器一次击坠10台以上敌机
买い物上手	银杯	达成D商店中全部24种固定强化芯片的解锁条件
ス－パ－エ－スパイロット	银杯	任一名驾驶员击坠数超过200
ゴ－ルドフィンガ－	银杯	累计获得资金超过3000万
スイ－トネイル	银杯	战斗中使敌人的HP变为个位数
ハイテンション	银杯	我方16小队以上积累满TT槽（即攒满★★）
准备万端	铜杯	完成教学关卡
長き戦いの始まり	铜杯	完成第1关
マキシマムブレイク	铜杯	使用过极限突破
タクティカルコンボＭＡＸ	铜杯	达成过Combo Max
エ－スパイロット	铜杯	任一驾驶员获得ACE
カスタムボ－ナス	铜杯	任一机体获得5改奖励
お买い上げ感謝感激	铜杯	在D商店中购买任1种固定强化芯片
休息の时	铜杯	观看中断对话
战いの纹章	铜杯	获得1枚纹章
美しき戦士	铜杯	任一女性驾驶员获得ACE
精神統一	铜杯	任一关卡中出击驾驶员的精神填满“检索”中的精神表
射程距离外からの攻击	铜杯	在距离敌人15格以外的位置进行攻击（MAP武器除外）
サウザンドクラッシュ	铜杯	我方全体驾驶员累计击破1000台以上机体
愛と勇気を力に	铜杯	任一驾驶员同时使用精神“加速”、“必中”、“必闪”、“热血”、“直击”、“努力”、“幸运”
腕の差	铜杯	在任一关卡内5次以重击的方式击坠敌人
一击二鸟	铜杯	使用ALL武器同时击坠2台敌机
本日ラッキ－デイ	铜杯	任一关卡内合计使用10次以上“幸运”或“祝福”
5回行动	铜杯	在同一回合内任意我方小队使用4次“マルチアクション”(中途可以插入其他小队的行动)
縁の下の力持ち	铜杯	任一我方驾驶员在同一回合内发动4次以上援护攻击
一机斗千	铜杯	任一我方驾驶员在同一关内击坠15台以上敌机

难点奖杯说明

ＤＥＭのお得意样：Z水晶的强化一般比购买强化芯片优先，所以游戏进行到后期时肯定已经强化到Grade5了。至于强化芯片，和前作一样，可以在游戏后期单独另存一个存档，然后在D商店中将所有已获得的强化芯片都卖掉，之后再进商店买齐所有强化部件就能解开这一奖杯，之后再读取原来的存档即可。

オンリ－ワンクラッシュ：推荐使用真ゲッタ－1，因为龙马的ACE奖励为气力170以上时伤害1.3倍，还可以装上“**Dエクストラクタ－S**”，其效果为气力130以上时伤害1.2倍。之后可以找一个装甲较低的BOSS，用“分析”配合4台机体包围补正再配合“热血”后的极限突破攻击就能轻松打出5万以上的伤害。

ゴ－ルドフィンガ－：不推荐使用移动加钱的芯片来刷钱，一是因为这样刷很耗时间，二来是因为本作强力的地图炮机体加入得比较早，再加上杂兵很多，地图炮刷兵赚钱的方法很容易成型。拿**ストライクフリ－ダムガンダム**举例，首先为其装上效果为气力150以上时获得金钱、PP、Z点数均为2倍的特殊强化芯片“**プラ－ナコンバ－タ－**”，自己和队友都装上效果为使TT槽的★增长数加1的特殊强化芯片“**テンションレイザ－**”。之后尽可能地改造强袭自由高达的武器伤害，就能在关卡中不断击坠敌方小队后，依靠双机指令“**マルチアクション**”来实现无限次的移动，这样就能很轻松地单回合释放数次地图炮来清兵，而在刷兵前如果对其所在小队使用精神“幸运”或“祝福”的话，配合强化芯片的效果就能获得4倍的金钱。用这种方法刷钱的话，一周目就能轻松赚取3000万。当然，玩家不一定要使用**ストライクフリ－ダムガンダム**，其他带有强力地图炮的机体都可以成为刷钱的利器。

射程距离外からの攻击：推荐使用**ソ－ラ－アクエリオン**或**アクエリオンEVOL**的武器“无限拳”，其初始射程最远有13格，再配合精神“狙击”就能轻松打到15格以外的敌人。

縁の下の力持ち：要解锁这个奖杯，就必须先有一个已经学会援护攻击L4的驾驶员。驾驶**∀ガンダム**的**ロラン**在加入时就已经习得了援护攻击L2，只需要再花费250点PP就能习得援护攻击L4了，之后只需要让**∀ガンダム**在一个回合内使用4次援护攻击就能解锁此奖杯了。

支线任务向来是“《如龙》系列”的另一部分核心内容，虽说基本上都是剧情，而且不像主线一样正经严谨，但内容也不是趣味，特别很多博君一笑的支线玩起来也非常有意思，因此这次继续为大家带来支线部分的攻略。原本还计划写写房地产经营和一些小游戏心得的，可惜限于篇幅关系所以这期只能搁置了，有机会剩下的内容会在《PS3专辑》中为大家补完，希望大家支持。

多机种	如龙0 誓约之地	SEGA	动作冒险
	龙が如く0 誓いの场所		日版
	2015年3月12日	本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4/PS3：8190日元		

上期纠错

研究中心 RESEARCH CENTER

368期《如龙0》的攻略里面奖杯列表关于“俺に触ると火伤するぜ”的取得条件有误，正确的取得方法是在神室町“天下一通り”入口那个牌子附近，即风堂会馆旁边有一家电话俱乐部，桐生将这个物业买下来之后，站在这所俱乐部门前呆站一会就会开始点烟，这时候附近派传单的人会走过来给桐生点火，这样就能解锁这个奖杯。注意必须购买了这家电话俱乐部（有可能还要娱乐王区域占有率达到一定程度以上）才能触发点火动作，而且在故事模式中某些章节也可能无法触发，建议在自由模式中解锁。



支线任务全攻略

本作的支线任务一共有100个，其中分别桐生一马是支线1～54以及89～94号，共有60个，而真岛吾朗的是支线49～82以及95～100，共有40个。支线任务的内容大多以剧情为主，有些剧情中有选项，绝大多数选项不会影响到任务完成或奖杯解锁，只会有小部分影响到奖励。完成了的任务会显示一个“济”字。部分支线任务要剧情进行到一定程度以后才能触发，但没有期限限制，所以通关之后也有自由模式可以慢慢做。

个人的建议是支线任务和房地产、夜店系统都放到LEGEND难度中完成，因为房地产和夜店影响到两位主角的能力解锁，而支线奖励对这两个系统也有很大帮助，因此可以到最高难度里一并完成。





桐生一马篇

支线 1 未来が见える占い师

触发条件	第五章，并且真岛完成了支线51之后
奖　　励	可雇佣顾问“占い师”

经过千两通り和“ぴんく通り里”的交界处会遇到两个女人在说关于100%算中的占卜师的传闻，去“太平通り东”最东边チャンピオン街的入口处旁边就能找到那个占卜师，跟她对话，顺便帮她打倒一个找麻烦的小混混之后，她就会给桐生一马占卜，这部分的剧情比较有趣，这个占卜师会像玩过后面几部作品一样准确预言了桐生一马的未来。占卜完了之后支线就完成了。

支线 2 アラクレクエスト

触发条件	第二章
奖　　励	武器“阳光”

到神室町南面ドン・キホーテ调查排队队伍触发，跟队伍最后的小孩子对话，得知原来这里排队是买一款游戏，进去一次商店再出来，在商店的后面会发现小孩刚买到的游戏被人拿走了。这种时候当然是要帮他把游戏抢回来啊。从旁边的小巷子进去，走到尽头就会看到刚刚偷走了小男孩游戏的人，先把他揍一顿，之后盘问他得知游戏刚刚也被别人抢走了，继续沿着提示的路线走下去。接着把那个拿刀的人揍一顿，再去追抢了他游戏那个拿枪的人。最后那个人要小心他的投技，如果被抓住的话要马上按×键挣脱，不然就要挨枪了……还好伤害不算高。

抢回游戏之后，跟这个人对话得知他原来是为了儿子去抢这个游戏，而这个儿子，就是最初去买游戏的那个小孩。

支线 3 ピザ、お届けします

触发条件 第二章

奖　励 隐し财布、セキュリティ财布

　　チャンピオン街东南角有个跪在地上的女人，跟她对话之后给她一瓶治疗药，再对话之后桐生要去帮她买一份披萨，不过神室町是没有披萨店的（至少我们进不去），所以要去中道通り的**スマイルバ－ガ－**里，跟店员对话让她打电话送披萨过来，然后在1分半钟内将披萨送回去**チャンピオン**街，接着还要跟那个女人的老板打一场，然后就能完成任务。

支线 4 神室町の里を探る男

触发条件 第二章

奖　励 武器“9ミリオ–ト”

　　チャンピオン街的**シェラック**进去后，走到最里面的位子触发，对话之后过一段时间再回来这店里会发现这个记者被他调查的黑手党纠缠，到店外帮他把黑手党解决掉即可。



支线 5 人买いクラブ

触发条件 第二章，完成支线4之后

奖　励 雇员“记者・春日”

　　再次回到**チャンピオン**街的**シェラック**触发，还是那个记者，对话之后前往**ピンク通り**里，剧情之后回去酒吧，但是春日没有过来，只好再去“**ピンク通り**里”调查一下了，发现春日倒在地上，过去帮他解围，打倒那个人之后支线完成。

支线 6 せめてヤンキ－らしく

触发条件 第二章

奖　励 雇员“凶”



　　经过“七福通り西”触发，之后去剧场前广场，跟电灯柱后面的锤子头对话触发剧情。剧情中的选项推荐选“夜露死苦”、“喧哗に明け暮れる”、“むしろ无言”。之后就能完成支线。

支线 7 SM 讲座

触发条件 第二章，完成了支线9之后

奖　励 女优映像“樱井あゆ”、雇员“マゾおじさん”

　　经过**ピンク通り**的SM俱乐部时候触发，跟女人对话并且打倒小混混之后即可进入支线剧情，支线里的选项随便选即可。



支线 8 合言叶は……

触发条件 第二章

奖　励 开启神室町商店街的黑市商店（地图不会显示商店符号）

　　神室商店街中间通道的南边触发，桐生过去问他们在卖什么东西，但是对方表示要说出暗号才能告诉桐生，走到商店街北边问问刚刚买了东西的人，但是要让他说出暗号，得帮他去泰平通り东边的**アル**游乐亭找一个叫**モンモン**的女人，找到之后跟她说“今日**の**预定”和“明日**の**天气”，说出暗号之后是惹来了4个拿着武器的敌人，打倒他们，之后女人会告诉桐生暗号答案是“剧场**でデ－ト**”和“昼**は**雨**になる**”，回去商店街北边找刚刚那个人对话，根据女人的话来回答他的问题，之后他会给桐生一把散弹枪“BROKEN M1985”，另外还会告知暗号“**すぼてぬひげうきろこせみてむ**”（subotenuhigeukirokosemitemu），现在回去商店街南边找那个人，输入刚刚知道的暗号即可完成任务。之后这里会变成一个黑市商店，可以买到武器等道具。

支线 9 桐生はプロデュ－サ－？

触发条件 第二章

奖　励 磁气ネックレス

　　中道通り里神社的十字路口触发，桐生关于制作美食节目的剧情，剧情中的选项，第一个可以随意，第二个开始推荐选“料理をもっていく”、“料理を倾ける”、“皿を片づける”，剧情最后打倒真正的制作人即可完成。

支线 10 そうしてパパになった

触发条件 第六章

奖　励 女优映像“相叶**レイカ**”、饰品“鬼子母神**の**御守り”

　　到**ホテル**街触发，跟电灯柱旁边的男子对话之后开始支线，之后他会给1万日元桐生到夜店里玩，跟**レイカ**对话的选项随便选即可。

支线 11 ビニールに包まれた梦

触发条件	第六章
奖　励	无

到“天下一通り里路地”跟小男孩对话触发。之后要躲过其他人的视线走到后街的自动售卖机里买到里面的书，成功买给少年之后完成任务。



支线 12 神室町ゾンビウォーカー

触发条件	完成支线9
奖　励	二选一，黑色是**サイレンスシューズ**，白色是**ベースボールシャツ**

到“泰平通り”的赤牛丸旁边会看到两个人在对话，走近他们触发这个支线，之后去斜对面的电影院会遇到之前支线9里认识的**パピオン**加藤，对话之后他会委托桐生帮忙拍摄个PV，拍摄过程是从天下一通门口走到赤牛丸的位置，这段路上要护卫那个**ミラクル**（米高杰克逊）的人安全走到目的地，途中会有很多丧尸冲过来，如果护卫对象的HP耗光了任务就要重打，不过道路两旁有不少单车可以作为武器。到达目的地之后**ミラクル**会有两份礼物装在黑色和白色箱子里给桐生二选一。

支线 13 マルサにご用心

触发条件	制压了电脑王的区域之后
奖　励	饰品“**トラブルファインダー**”、雇员“**マルサ・丸井**”

回去杉田大厦触发，之后跟大厦门口那个很丑的女人对话，剧情第一个选项可以随便选，之后到达真黑的办公室之后，调查办公室里面的录像带柜子，之后的选项中选“**おかしい**”、“**ビデオラックがあることがおかしい**”，之后的剧情里的选项随便选即可。支线结束后奖励。

支线 14 テレフォン诱拐クラブ

触发条件	第十章在西公园过夜之后的第二天
奖　励	辛辣**ナイフ**

前往“**ピンク通り北**”的电话俱乐部**リンリン**坊跟门外的人对话，选“变**な**电话**の**相手**をする**”，之后电话对话中的选项选“运命**を**感**じる**”、“大事**な**家族**だ**”、“**ムスコ**”。之后到西公园的喷水池跟诱拐犯见面，打倒他之后即可完成支线。



支线 15 人才求む

触发条件	在制压了娱乐王的地区之后
奖　励	无

到“剧场前广场里”触发一个特殊剧情，之后回去自己的办公室触发关于招募人才相关的支线，出去逛一会回来跟茉莉奈对话就能开始面试，剧情里面随便选即可，面试结束后支线完成。

支线 16 二次募集

触发条件	完成支线15后
奖　励	无

完成了支线15过一段时间后回去跟秘书茉莉奈对话，会触发第二次招募人才的支线，剧情中桐生发现了来应聘的人发言的矛盾点，指谪她的矛盾点时选“‘自己PR’と‘得意料理’”这个选项就能成功拆穿她的阴谋。

支线 17 彼女の秘密

触发条件	第二章
奖　励	雇员“**サチ子**”

在七福通り触发，接了任务之后前往神室町右下角的千两通り找到**ミナ**对话，之后去**ホテル**街附近找**サチ子**——一个穿着樱崎学院校服的长发女子，附近还有很多其他女生，记住是蓝色领带的那个妹子才是**サチ子**，搞错了会引发笑话。跟**サチ子**对话，剧情里的选项可以随便选，对话完之后先离开，然后会触发剧情，**サチ子**会被一个男人纠缠，这时候救下她，并且打倒那个男的即可完成支线。

支线 18 扉の向こうに

触发条件	第六章，主线剧情必须完成的
奖　励	开启女子格斗俱乐部

在俱乐部门前撒钱即可。

支线 19 若様のおねだり

触发条件	第五章
奖　励	无

堂岛大吾的相关支线任务，到**ホテル**街棒球馆背后的小巷外面触发，之后进去棒球管就会见到小学生版的堂岛大吾。陪他到电玩中心玩夹玩具，再跟他到其他地方走就行了，最后再帮他打倒几个小混混即可完成支线。

支线 20 男の背中

触发条件	第十章从东城会本部回来之后
奖　励	无

“七福通り东”T字路口的拐角处接近跟那里的妹子触发，跟她走到商店街里面会遇到一个混混偷袭桐生，他就是后来在《如龙》初代里成为了桐生忠实跟班的**シンジ**。打倒他之后，去一趟西公园，

然后从西公园出来会再次触发剧情，打倒三个杂兵，然后在他们的带领下找到了シンジ被抓走的地方，打倒其他所有人之后救出シンジ即可完成支线。

支线 21 表と里

触发条件	完成支线16
奖　　励	雇员“小清水くん”

完成支线16之后过一段时间跟秘书茉莉奈对话，触发第三次人才招募的支线，选项随便选即可，支线结束之后小清水くん加入会社。



支线 22 袋の鼠

触发条件	第五章解锁房地产系统，并且完成支线任务12后
奖　　励	回复药、女优映像“水城奈绪”、“ねこなでシューズ”

到“中道通り里”触发，帮那个女士打倒两个小混混之后跟她对话即可，之后剧情里选“时间はある”跟这个大婶去餐厅聊天，之后他会安利桐生花150万买一箱哈哈哈冰，断然拒绝就对了，后面的选项只要不选“よし　买おう”就不用浪费150万——虽说只是小钱，最后还有一个妹子过来安利，对话里选“买わない”和“买わぬ”，只有坚决不买最后才能获得鞋子奖励，这双鞋子走路会有萌音。

如果买了啊哈哈冰，剩下的剧情要回去事务所完成，女优映像依然会解锁，但是无法获得那双鞋。



支线 23 ミラクル in マハラジャ

触发条件	完成支线12之后
奖　　励	雇员“ミラクル”，ブラック是エンカウントファインダ-，ホワイト是ツア-Tシャツ

继续经过赤牛丸旁边听那两个路人NPC对话触发，之后前往七福通り的マハラジャ，打倒门外的黑人之后就能进去见到ミラクル，他会邀请桐生跟他一起跳舞。赢的难度很高，不过就算输了也没关系。最后他还是会像往常一样提供两个盒子给桐生选，ブラック是エンカウントファインダ－，ホワイト是ツア－Tシャツ。

支线 24 ビデオ・ガール

触发条件	第二章
奖　　励	解锁女优映像“南梨央奈”、雇员“ビデオボ-イ”

在映像店看女优映像三次之后触发，跟那个男人一起看完录像之后会解锁新的女优映像“南梨央奈”，不过支线到这里还没完，之后前往韩来烤肉店门口找到映像里的那个女优，然后回去影像馆门口跟那个男人汇报，再回去烤肉店那边，跟那个男人联手帮妹子打倒纠缠她的几个男人之后支线任务完成。

支线 25～27 ハガキ职人・桐生 1、2、3

触发条件	第六章，支线任务1～14、17、22～24当中完成5个
奖　　励	刚力の军手

回去杉田大厦的办公室触发，之后调查门口旁边的书桌可以写信给电台投稿。投稿内容可以从自己已经完成的支线任务中选择，之后离开办公室然后马上回来，调查一下收音机即可听DJ的节目，如果DJ阅读了桐生的信件，任务就能完成，如果没有阅读，就要再次写信投稿重复上述步骤。



完成任务之后可以再次投稿触发下一个任务，步骤跟上面一样，成功让DJ读三次信件他就会登门找桐生一马，并且将奖励交给桐生。

支线 28 ダンスは一人だけじゃない

触发条件	第二章、在マハラジャ跳三次舞
奖　　励	无

在迪斯科厅跳完舞之后就会触发，会有一个人来跟桐生挑战跳舞，挑战歌曲是《Friday Night》，不过他的实力很水，赢了就能完成支线。

支线 29 惚れるような腰使い

触发条件	完成支线28
奖　　励	无

再次进入迪斯科厅，走到吧台那边出发，石踊舞子要跟桐生挑战跳舞，选曲是《Queen of passion》，战斗力比上一个人强一些，赢了之后就能完成支线。

支线 30 神室町ダンサ－顶上对决

触发条件	完成支线29
奖　　励	贵重品“イゾ扇”

再次进入迪斯科厅，跟舞台旁边的舞子她们对话触发支线，之后走到里面的作为跟OGITA对话就会跟他进行舞蹈对决，选曲是《I'm gonna make her mine》，难度较高，推荐选EASY难度，按指令之前多走几格提高得分。

支线 31 清純なキミと

触发条件	第五章
奖　励	女优映像“湊莉久”、以后部分小游戏可以约莉久出来玩

成功在电话俱乐部约到莉久出来就能触发这个支线，之后会有个选项让玩家选跟哪个妹子打招呼，猜中了才能完成支线，选“手前の女に声をかける”。

支线 32 セクシーなキミと

触发条件	第五章
奖　励	女优映像“友田彩也香”、以后部分小游戏可以约彩也香出来玩

成功在电话俱乐部约到彩也香出来就能触发这个支线，之后的选项选“近づいて样子を见る”、“奥の女に声をかける”，同样是猜中了才能完成支线。



支线 33 甘えんぼなキミと

触发条件	第五章
奖　励	女优映像“さとう遥希”、以后部分小游戏可以约遥希出来玩

成功在电话俱乐部约到遥希出来触发支线，之后选项选“奥の女に声をかける”，猜中了之后还要发生一场战斗，打赢了才能完成支线。

支线 34 サクラチル

触发条件	第五章
奖　励	无

在电话俱乐部约到“浅仓”出来见面即可触发并完成。

支线 35 声だけじゃ伝わらない

触发条件	第五章
奖　励	无

在电话俱乐部约到“美丽”出来见面即可完成并触发（恭喜你踩雷了）。

支线 36 仆はカズマくん

触发条件	第二章
奖　励	アクアブルー

跟ポケサ－ファイタ－好感度达到 40% 以上之后，在模型赛车场触发，小男孩タクマ君会希望桐生跟他比赛，打最低级的赛道。比赛中只要赢了他即可完成支线。

支线 37 恋路は难关コ－ス

触发条件	完成支线36以后
奖　励	无

到儿童公园触发支线，之后ヒデキ君会要求跟桐生比赛，比赛第二条赛道ビギナ－ズコ－ス，赢了他即可完成支线。

支线 38 ロマンチックあげちゃうよ

触发条件	完成支线37之后
奖　励	ダッシュギア、DRA-GON

跟小妹妹ミか对话即可触发，跟她进行一场比赛，跑第三条赛道ミドルコ－ス，赢了即可获得奖励并完成支线。

支线 39 变态男疑惑

触发条件	完成支线38之后
奖　励	无

完成 38 之后离开赛车店，然后再次进去并且往店内走就可以触发，之后那个有个偷窥的男人会出来挑战桐生，比赛赛道是チャレンジコ－ス，赢了即可完成。

支线 40 强敌、あらわる

触发条件	完成支线39之后
奖　励	サニ－イエロ－

离开赛车店再回去就会触发，同样是进行比赛，赛道是ハイグレ－ドコ－ス。

支线 41 博士と呼ばれた女

触发条件	成支线40之后
奖　励	ク－ルストライカ－、ヘビ－サスペンション

前往亚天使酒吧遇到ハルミ触发支线、对话之后回去赛车店那边就回跟她比赛，赛道是エキスパ－トコ－ス，胜利即可。



实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH
研究中心
如龙0 誓约之地

支线 42 最速の名を賭けて

触发条件	第二章，并且完成支线40之后
奖　励	ダ－クパ－プル

离开车店再回去触发，进行比赛，赛道是**チャンピオンコ－ス**，胜利后支线完成。

支线 43 キミこそポケサ－ファイタ－

触发条件	第二章完成支线41，跟**ポケサ－ファイタ**－好感度全满
奖　励	－

再次进入赛车店触发，这次就是跟**ポケサ－ファイタ－**对决，赛道是**ファイタ－SP コ－ス**，**ポケサ－ファイタ－**的车名副其实很强，但是好在只跑 4 圈，所以只要组装够好而且不飞出去，并且找机会发动一次喷射，赢他绝对没问题。车的配置可以参考下面的配方。

轮胎：极・**スパイクタイヤ**
护栏：极・**メタルフィン**
马达：韦驮天モ－タ－MarkII
齿轮：极・**パワ－ギア**
电池：高速**バッテリ－**
附件：**ヘビ－サスペンション**、**バンパ－プレ－ト**



支线 44 弱肉强食

触发条件	第五章
奖　励	无

在电话俱乐部约到“**マリヤ**”出来即可触发并完成，再次恭喜踩雷。

支线 45 母のぬくもり

触发条件	第五章
奖　励	无

在电话俱乐部约到“小百合”出来即可触发并完成，踩雷的感觉爽不爽。

支线 46 职务质问しかできない警官

触发条件	第二章
奖　励	女优映像“乙叶**なな**せ”、雇员“警官菊池”

途径千两通り北的时候会触发支线并完成，之后每隔一段时间经过这里都会被警察菊池逮住，让他检查身上一样东西，随便给他看个回复药就行了，检查完之后好感度会提升，快满的时候会触发剧情。跟他协力一起打倒几个小混混即可完成。

支线 47 きのこ屋

触发条件	第二章
奖　励	**エノキタケ**、好友度满了之后可以雇佣“**マフィアの**首领”

前往“公园前通り里”右边的路有一条后巷，进去之后跟里面的人对话，帮他打倒几个小混混之后即可获得奖励。之后还会开启跟**キノコ**屋的好感度槽，之后每隔一段时间过去帮他解决小混混顺便买蘑菇即可提升好感度。

支线 48 绝伦君・神室町

触发条件	第五章
奖　励	无

ピンク通り最南端跟光头的绝伦君对话即可触发并完成，之后开启绝伦君的好感度槽。

支线 49 金持ち君・神室町

触发条件	第六章以后
奖　励	1000万日元、开启跟真岛互相投资系统

跟公园前通り的桌球城里面坐着的金持ち君・福岛（教会椚生撒钱的那个人）对话触发，对话后支线任务会自动完成同时出现跟“金持ち君・福岛”的好感度槽，而且此后可以跟真岛互相汇款了（当然会被收取一定比例的手续费）。

支线 50 气になる存在、ポケサ－ファイタ－！

触发条件	第二章以后
奖　励	模型四驱车车体**デビルキラ－**及其他配件、开启自定义赛道

前往模型四驱车比赛店那里跟**ポケサ－ファイタ－**对话就能触发支线并完成，之后会出现跟**ポケサ－ファイタ－**的好感度槽，之后每次参加比赛获胜（可以重复但一定要获胜）即可提升好感度，好感度提升到一半的时候会有一个支线，让桐生一马去“中央通り”SEGA的游戏店门外把**ポケサ－ファイタ－**找回来，剧情中选“子ども**たちが**待っているぞ”。

之后好感度升满了之后还会触发一次剧情，这次到第三公园找回**ファイタ－**，之后就可以进行自定义赛道了。



支线 51 コンビニ店员・未帆

触发条件	随时可以
奖　励	女优映像“通野未帆”、**ポッポ** 天下一通り店的所有权

到**ポッポ** 天下一通り店买东西即可触发并完成，同时会出现未帆的好感度槽，槽会根据玩家买东西的金额上涨，升满了之后才能获得上述奖励。

支线 52 マツハボウル店员・エミリ

触发条件	随时可以
奖　　励	マツハボウル的物业所有权、雇员“コケ太郎”、女优映像“丘咲エミリ”

到保龄球场跟店员エミリ对战赢了即可触发支线并完成，之后会出现跟エミリ的好感度槽，升满了之后可以获得奖励。



支线 53 寿司吟の板前

触发条件	随时可以
奖　　励	钓具“大海王”

到天下一通り入口处东边的寿司吟吃东西即可触发支线并完成，之后会出现跟店老板的好感度，随着好感度上升，桐生可以拿钓到的鱼来这里找老板做成料理吃了。好感度满了之后会获得奖励。

支线 54 ゲ－セン店员・るか

触发条件	第二章
奖　　励	女优映像“佳苗るか”、游戏中心入货新的游戏

到神室町中央通り的游戏中心玩下游戏《Out Run》，玩一次之后会触发支线并完成，同时出现跟店员るか的好感度槽，好感度满了之后她会要求跟桐生进行一次比赛，分数只要比她高即可取胜获得奖励。

支线 89 バッカス修行

触发条件	第二章跟给流浪汉买酒之后
奖　　励	无

跟バッカス老师对话，即可触发并完成，以后就能跟他进行流氓风格的修行了。

支线 90 カモジの修行

触发条件	解锁了狂奔风格之后
奖　　励	无

在七福パ－ク跟カモジ对话触发，以后就能跟他进行狂奔风格的修行了。

支线 91 タツ姐の修行

触发条件	解锁了破坏王风格之后
奖　　励	无

打的前往埠头跟タツ姐对话即可触发，之后就能跟她进行破坏王风格的修行了。

支线 92 生物最强を目指す男

触发条件	第二章
奖　　励	无

在路上遇到カツアゲ君江头拓哉之后触发，成功打倒他一次就能完成。

支线 93 满たされぬ思い

触发条件	第二章
奖　　励	无

打倒了江头之后，路上会出现另一位カツアゲ君，打倒他即可完成。

支线 94 一族の长

触发条件	最终章，并且完成其他59个支线
奖　　励	亚门のサングラス

完成全部支线之后会收到传呼让桐生一马到斗技场跟亚门创战斗，击败亚门创即可完成。

真岛吾朗篇

支线 49 ハ－トのネックレス

触发条件	第三章
奖　　励	女优映像“栗林里莉”、饰品“隠し财布”

招福町东的ル・マルシェ门前触发，跟那个男人对话之后要帮他找一个能做赝品的人。之后去招福町会遇到一个可疑的外国人，触发对话之后得到“ファンさんの名刺”，拿回去给刚刚那个人即可。然后去招福町那个地址，进去之后会发现那个男人正在被一帮人欺负，注意他们全部都拿着武器，打倒他们之后即可完成任务。

支线 50 大道艺人

触发条件	第三章
奖　　励	スタミナンロイヤル

跟严桥上的铜人对话即可触发，过一段时间之后回来这里会站满了人，再回来跟他对话，帮桐像把人引开了（中间会发生一场战斗），之后到旁边的披萨店跟他对话即可完成支线。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

研究中心

如龙0 誓约之地

支线 51 龙と呼ばれそうな男

触发条件	第三章
奖　励	无

文左卫门筋存档点对面的那家很豪华的商店，靠近最右边那条柱子的时候触发。之后先打倒躲在里面那个不穿裤子的人，之后前往苍天堀通り东的鱼蛋档前面，这里会遇到年轻版的乡田龙司，虽说是年轻版但是作为一开始就能遇到的敌人战斗力强很多倍，而且身上也很多钱，随便摔他一下就能跌出个一百多万。打倒他之后把裤子拿回去给那个人，结果那个人居然说要动员整条街的人去对付乡田龙司，真岛放心不下于是决定去看看，回去刚刚鱼蛋档那边，而结果是那帮小混混全部被乡田龙司打趴，接着乡田就这样回去做作业了。



支线 52 彼氏になってください

触发条件	第三章
奖　励	女优映像“爱须心亚”

经过苍天堀通り的时候会触发，路上被一个妹子叫住去当她的男朋友来应付她爸爸，之后的剧情里随便选即可，剧情结束后就能完成支线。

支线 53 颜を变えられた男

触发条件	第三章
奖　励	武器“樱吹雪”

あしたば公园跟两母子对话，然后到另一边跟盯着他们的男子对话触发。过一段时间之后回来跟他对话会触发剧情，再过一段时间回来之后会发现母亲在找孩子。跟母亲对话之后到左卫门筋南边的存档点附近找到小男孩，之后会进入剧情并且触发战斗。敌人里有一个拿刀的和一个拿枪的，拿枪那个一定要优先解决，之后射杀拿刀的再解决剩下两个即可。



支线 54 インチキ宗教の罠

触发条件	第三章
奖　励	女优映像“古川いおり”、饰品“旅人の御守り”、素材“水晶”

招福町和あしたば公园交界处有一个大婶和两个白色衣服的人对话，靠近之后触发，跟大婶对话，得知原来她的女儿被宗教团体给骗了，想让真岛潜入这个宗教看看究竟。之后大婶会给真岛一个护身符“手作りのお守り”。到公园的角落找到两个白色衣服的人，剧情里记得选对宗教的名字“ムナンチョヘペトナス教”。之后的剧情选项中依次选“ヘペトナス”、“シュレピッピ”、“左腕を回した后に両手をあわせる”、“ムナンジョ・铃木”，见到教主之后可以拿到一个素材“水晶”。之后的选项选“お母さん悲しむで！”进入跟教主的战斗，这个教主虽然特猥琐但战斗力还是有一定程度的，所以不要轻敌。

支线 55 ショルダ－フォンの男

触发条件	第三章
奖　励	开启新的存档点

调查苍天堀通り西电话亭的时候触发，帮那个拿着携带电话的人到 M store 买电池，之后给他喝一瓶回复药，然后还要打倒两个杂兵，战斗胜利之后去招福町西的 M STORE 找他对话完即可完成任务。之后这个电话男会变成伟大的…………存档点。

支线 56 税金搾取

触发条件	第三章
奖　励	无

法眼寺横丁神社的拐角处触发，跟绿色西装的人对话之后打倒另外 4 个上班族，然后跟绿色西装男聊关于税金的问题，选“语り合う”开始对话，之后的剧情对话随便选即可，剧情之后支线完成。然后真岛就成了对以后日本消费税有着重大影响的人了（误）。

支线 57 クロス・ワ－ド

触发条件	第三章
奖　励	素材“真珠”、女优映像“长谷川しずく”

苍天堀通り东触发，跟蟹道乐门外的那对小情侣对话后进入剧情，全部正确选项为“ケ－キ”、“ポ－プコ－ン”、“ショルダ－”、“しょうゆ颜”。

支线 58 憧れのスタジアムジャンパ－

触发条件	第三章
奖　励	エンカウントファインダ－

严桥和左卫门筋交界处角落躺着的人对话触发，给他喝点回复药。等他醒来后对话，之后进入战斗，战斗里面要保护这个叫须田的家伙走到桥的对岸。不过这货实在太蠢了，不会打人不会躲，而且还很脆，所以真岛消灭敌人的速度要够快，不然那家伙很快就会被人打趴。一共有三波敌人，数量不是很多，如果实在过不去建议准备武器来打。走到对岸后就能完成支线。

支线 59~61 ハガキ职人·真岛 1、2、3

触发条件	第八章，支线任务49、50、52～58、62～65当中完成5个
奖 励	饰品“弁庆の御守り”

达成条件的时候回去SunShine的员工室里面触发，之后调查桌子可以给电台投稿，投稿内容是选择自己曾经完成过的支线任务，如果电台采用了就会能完成支线，一共有三个，换言之要被采用三次，成功完成这三个支线之后电台的DJ会过来这里找真岛，并且送上奖励。

支线 62 1000万元治验

触发条件	第三章
奖 励	1000万日元

在招福町西的后巷（舞蹈师傅附近）拐角处有个垃圾堆，靠近之后触发，之后到公园找到那个治验系员，对话后协助他们试新药。接下来有三场强制战斗，每场都是打6个壮汉，因为药品有副作用的缘故所以会出现各种奇怪的症状，第一场真岛的HP会不断下降，第二场会不停地随机切换战斗风格，第三场视力会变差。三场打完之后就能拿到1000万奖金。

支线 63 パッシ－くんと呼ばないで

触发条件	第三章
奖 励	夜店小姐“パシ子”

从招福町西进入法眼寺横丁交界处触发，之后到招福町西的M Store门口找到パッシ－くん，给他一瓶回复药。过一段时间再回来又会见到他，之后要去ドン·キホ－テ给他买一双鞋（スニ－カ－），过一段时间再回来，又会看到他坐在店门口，跟他对话获得“汗拭きシ－ト”。拿去苍天堀侧道找到他的妹子，把东西交给她，结果发现原来她跟另一个男人一起骗パッシ－君的，而且那个男的还说自己很能打，于是接下来该怎么办大家都知道了吧。打倒他之后任务完成。

支线 64 落书きラブレタ－

触发条件	第三章
奖 励	女优映像“伊藤りな”、“平常心の手ぬぐい”

走近あしたば公园的厕所触发，提示厕所里有行字，选“返事をする”，过一段时间回来后会发现厕所里面有回信，随便回复了之后过一段时间再回来会看到新的回复。之后到招福町西的电话亭可以找到见面的对象。不过来到指定地方之后发现等待真岛的不是妹子，而是一帮大叔，揍趴他们之后拿到“平常心の手ぬぐい”，不过之后的对话得知跟真岛在厕所写信的人是另有其人。可惜最后真岛也只能跟りな擦肩而过。



支线 65 オバタリアンの恐怖

触发条件	第三章
奖 励	夜店小姐“悦子”

苍天堀通りのずぼらや旁边的鱼蛋档查看排队的人触发，过一段时间之后回来看看这个鱼蛋档会再次遇到这个大婶，之后再过一段时间回来，帮大婶打倒个持刀的杂兵即可完成支线。

支线 66 今夜はパ－ティナイト

触发条件	第四章
奖 励	无

到迪斯科厅マハラジャ跳舞三次，重新进去舞厅，走近正对着门口的白色衣服妹子触发，之后要跟一个男的比赛跳舞，只要跳的比他高分即可完成任务。



支线 67 おじさんだって踊りたい

触发条件	完成支线66之后
奖 励	无

再次进入迪斯科厅跟マハラジャ，走近吧台之后触发，之后要跟一个大叔比赛跳舞，同样只要把他高分即可完成。

支线 68 传说のボディコンダンサ－

触发条件	完成支线67之后
奖 励	贵重品“イゾ扇”、夜店小姐“矶部先生”

再次进入迪斯科厅触发，这次轮到跟矶部先生对决，觉得难的话建议选EASY难度进行比赛。只要比她高分即可完成支线。

支线 69~74

触发条件	第七章夜店经营系统开启以后
奖 励	女优映像“有村千佳”、“纱仓まな”、“上原亚衣”、“大槻ひびき”、“初美沙希”

这6个支线分别是真岛夜店里6位白金级妹子的相关支线，每个妹子只要完成她们全部的特别训练项目之后就会触发，支线的内容基本上都是剧情，剧情后支线就会自动完成，同时会解锁对应的女优映像。

支线 75 谜の电话主

触发条件	第七章
奖　励	前后一共奖励150万日元、夜店小姐“谜の女”加入

走近招福町南的存档点电话亭触发，接了电话之后对方会让真岛给他那一把手枪“9ミリオ－ト”，在龙虎饭店那边买或者合成，弄到手之后带回来电话亭这边放下，能拿到20万日元，之后任务完成，同时开启跟神秘电话的好感度槽，随后他还会让真岛带东西过来，每完成一次就会提升一定量好感度。要求的道具全部可以让龙虎饭店进行武具探索获得，分别是青龙刀（アジア东部），トルマリン（南米，ジャングル，委派美人サンバダンサ－去），樱吹雪（支线53能获得）。把这些东西都给了他之后，他会约真岛到苍天堀侧道的南侧见面，但这里等待真岛的是三个黑服的敌人，其中两个拿着枪一个拿着刀，打倒他们之后回去电话亭那边跟サイモン对话，任务就会全部完成，之后还有一个“谜の女”加入真岛的夜店。

支线 76 蒼天堀の金持ち君

触发条件	第七章剧情发展到去Grand的时候
奖　励	1000万日元

在Grand对面能看到一个弹吉他的人，靠近他之后触发，同时会出现跟金持ち君・谷冈的好感度槽，支线完成。然后还会开启撒钱开道系统。再跟他对话可以开启桐生和真岛两人之间的金钱互相投资系统，也就是说真岛和桐生两人之间可以互相把钱给对方，不过当中会被受取一定额度的手续费。

支线 77 苍天堀の绝伦君

触发条件	第七章
奖　励	无

靠近小电影店的时候触发，对话后会触发跟绝伦君的好感度槽，任务完成。之后每次看完映像出来之后都会遇到他，然后顺便会提升好感度。但是过一段时间他就不会出现，当玩家阅览过的影响超过15个之后会再次出现，此时他会让玩家去帮他去苍天堀通り的商店“ダイコクドラッグ”买一瓶“绝伦ハブドリンク”回来给他。

支线 78 ぬいぐるみ少女

触发条件	第三章
奖　励	夜店小姐“ぬい子”、饰品“セキュリティ财布”

跟苍天堀通り东SEGA游戏店门外的小萝莉对话触发，过一段时间之后回来找这个小萝莉，发现她会被坏人们缠上，帮她把坏人们全部揍趴，任务就会完成，同时还会开放跟ぬいぐるみ少女的好感度。好感度提升的方法是给她夹各种娃娃然后送给她。依次是要送リスのマロン（带帽子的那种小松鼠）红色青色各一个，文雀プンちゃん（粉红色圆滚滚的小鸟）。送了三次之后，再过一段时间回来会发现小萝莉在游戏店门外哭，过去问她发生什么事，之后来到河边打倒两个小混混救下她妈妈。获得“セキュリティ财布”奖励，并且绊值升到最高。

支线 79 神味庵の主人

触发条件	任何时候
奖　励	女优映像“羽月希”、饰品“トラブルファインダ－”、可提携店铺神味庵

到神味庵吃个东西即可触发，对话后任务完成，同时开放与神味庵老板的绊值。以后每次来这里吃东西都会提升好感度，到快满的时候会触发剧情，神味庵的老板会因为车祸进了医院，店员希要代替老板接待客人，她会要求真岛帮忙收集三种鱼类，分别是サケ、スッポン和ウナギ（鲑、鳖、鳗），全部可以在河边钓回来，去钓之前建议到M store花3千万买一把“超钓神”和一些鱼饵，这样会轻松很多，钓到指定的鱼之后拿回去神味庵就能完成支线，获得上面的奖励。



支线 80 ステイルのバ－テン

触发条件	任何时候
奖　励	开放新的酒、可提携店铺“ステイル”

到BAR ステイル喝一杯酒触发，开启跟酒保的好感度槽，同时任务完成。之后每隔一段时间到这里喝酒会增加好感度。之后每次来喝酒都会增加一定量的好感度，快满的时候会触发特殊剧情，剧情选“シエリ－樽”，“バランタインをオススメ”，“フル－ティ－な香りがする”，剧情后任务完成。

支线 81 ガンダ－ラ店员

触发条件	任何时候
奖　励	可提携店铺“ガンダ–ラ”

到苍天堀的映像店ガンダ－ラ随便看一段女优录像之后触发，同时自动完成并且出现跟店主的好感度槽。之后每次来这里看录像都会提升一定的好感度，快满的时候会出现支线剧情，他会委托真岛去找传说中的录像带回来，这时候去真琴的仓库前面会遇到一个女人，跟她对话之后去M STORE买关东煮（おでん盛り合わせ）过来给她吃，之后她会将传说中的录像带交给真岛，拿回去录像店给老板即可。之后再次进入映像店就能提携这家店。

支线 82 ゲ－セン店员・今日子

触发条件	第三章
奖　励	女优映像“真木今日子”、游戏店入货新游戏“ファンタジ–ゾ–ン”、可提携店铺“セガ苍天堀”

进去苍天堀通り东的游戏店，门旁边有个店员，到旁边的

机器上玩一下那个游戏《SPACE HARRIER》就能触发剧情，对话之后支线自动完成并且开启跟今日子的好感度槽。后面每次来玩游戏都会提升一定程度的好感度，之后她会要求跟真岛进行比赛，赢了她即可。好感度满了之后才能获得上述奖励。

支线 95 米木との仕合い

触发条件	第四章
奖　　励	无

到公园跟米木对话即可触发并完成，之后就能找米木进行喧哗师的战斗训练了。

支线 96 フェイフウの修行

触发条件	第三章
奖　　励	无

到龙虎饭店跟**フェイフウ**对话触发并完成，之后就能找他进行强打者的战斗训练。



支线 97 アレシの修行

触发条件	第四章
奖　　励	无

到招福町西的后巷跟アレシ对话触发并完成，之后找她可以进行舞蹈者的战斗训练。

支线 98 游ぶカネ欲しいさに

触发条件	第三章
奖　　励	无

在路上遇到**カツアゲ**君川桥之后触发，成功打倒他一次就能完成。



支线 99 究极の计划

触发条件	第三章
奖　　励	无

打倒川桥之后**カツアゲ**君就会换大江出现，同样打倒他即可完成。

支线 100 苍天堀の危机

触发条件	最终章，完成其他全部39个支线任务
奖　　励	亚门の**サングラス**

完成其他全部支线任务之后真岛就会收到传呼前往斗技场跟亚门丈战斗，打倒他即可完成。

区域经理（マネージャー）

名字	加入条件	工资	★	景气影响力
平田凡夫	初期加入	10万日元	1	0、1、1、0、−1
长冈保	初期加入	20万日元	2	0、0、0、0、−2
记者・春日	完成支线5后加入	30万日元	3	−1、2、−1、−2、−3
コケ太郎	完成支线52并且与エミリ好感度最高后加入	30万日元	3	−1、1、1、−1、2
サチ子	完成支线17后加入	30万日元	3	0、1、1、1、−2
娱乐王	娱乐王地区制霸后加入	60万日元	3	0、1、1、2、−2
电脑王	电脑王地区制霸后加入	40万日元	4	0、1、2、−1、−2
赌博王	赌博王地区制霸后加入	40万日元	4	−4、1、3、4、−3
パピオン加藤	完成支线12后加入	40万日元	4	−2、−2、−2、4、−2
スピニング监督	完成支线12后加入	100万日元	5	0、0、2、2、−3

保镖（ガードマン）

名字	加入条件	工资	★	治安影响力
平刚	初期加入	10万日元	1	−1、1、−1、−1、−2
TAKA植松	初期加入	10万日元	1	0、0、0、0、−2
ビデオ・ボーイ	完成支线24后加入	20万日元	2	0、−1、2、−2、−3
小清水くん	完成支线21后加入	20万日元	2	0、−1、1、−1、−2
竹下乐太	娱乐王地区制霸	30万日元	3	−1、1、1、1、−2
明电波也	电脑王地区制霸	60万日元	3	−1、1、1、2、−2
ジャガー	风俗王地区制霸	30万日元	3	−1、1、0、2、−2
警官・菊池	完成支线46并且与菊池好感度最高后加入	40万日元	4	−4、1、3、4、−3
リーロン	完成支线8后加入	40万日元	4	−2、−2、−2、4、−2
マフィアの首领	完成支线47并且好感度到最高后	100万日元	5	−1、1、2、2、−2

顾问（アドバイザー）

名字	加入条件	工资	★	饮食	贩卖	娱乐	风俗	企业
高田友美	初期加入	40万日元	1	○	○	×	×	△
ヒロ千叶	初期加入	48万日元	1	△	×	○	○	×
マゾおじさん	完成支线7后加入	220万日元	2	×	×	×	○	◎
凶	完成支线6后加入	280万日元	2	×	△	◎	△	×
亚天使のママ	到亚天使喝数次酒之后加入	720万日元	3	◎	×	○	○	×
マルサ・丸井	完成支线13后加入	880万日元	3	×	○	○	×	◎
風俗王	风俗王地区制霸后加入	2600万日元	4	○	△	○	◎	△
芸能王	艺能王地区制霸后加入	2700万日元	4	△	◎	○	△	○
占い師	完成支线1后加入	2800万日元	4	○	○	◎	×	○
ミラクル	完成支线23后加入	4800万日元	5	○	◎	◎	○	△

全小姐加入方法

姓名	加入途径
白金级	
ユキ	初期加入
千佳	VENUS区制霸后加入
まな	MOON区制霸后加入
亚衣	MARS区制霸后加入
ひびき	MERCURY区制霸后加入
沙希	JUPITER区制霸后加入
金级	赌博王地区制霸后加入
矶部先生	完成支线68后加入
悦子	完成支线65后加入
ぬい子	完成支线78后加入
谜の女	完成支线75后加入
圣子	CP交换
明菜	CP交换
静香	CP交换
小泉	CP交换
银级	
パシ子	完成支线63后加入
喜代子	CP交换
顺子	CP交换
思步	CP交换
慕乃实	CP交换
明美	街上劝诱
博子	街上劝诱
春海	街上劝诱
铜级	
远藤	初期加入
ナミコ	初期加入
マリリン	CP交换
ちづ	CP交换
みつ子	街上劝诱
ふさ江	街上劝诱
きらら	街上劝诱，如果跟奥德赛谈判的时候有做好准备，教学完了会自动加入，下同
ウメ	街上劝诱

全接客练习正确答案

ユキ
第一次
盆栽……?
とにかく褒める
年寄りの客にうってつけ
俺も男の人やで
第二次
なんとなく分かるわ
色んな女の子がおってええ
好きなら頑張れるのでは
せめて下の名前
第三次
えんがわやな
ぜひお願いしたいわ
お客を全員俺やと思え
顽张っとると思うで
第四次
盆栽
企业の见る目がない
ビシビシしごいたるわ!
睡眠はじゅうぶんにな
最終回
ユキちゃん成長したよな
いつでも頼ってくれや
爱しき人
だ 大事にしいや

亚衣
接客练习
第一次
今度一绪に食べ行こうか!
マッサ-ジしてもらう
うちに来てくれてよかった
气にせず气乐にいこう
第二次
年上の男から见ても魅力的
接客业やからしかたない
彼氏だけが见れる一面やな
かわええやないか
第三次
亚衣ちゃんみたいな娘
料理上手
产まれる前
やめさせる
第四次
これから一绪に頑張ろう!
俺も元気をもらっている
お金が全てやない
俺は婿入でも构わない
最終回
サンシャインへようこそ
许すわけにはいかん!
良いことろが多すぎるか?
今度一绪に行こうか

千佳
第一次
千佳ちゃんにピッタリやな
多少違った方がおもろい
人生 回り道も大事や
嫌でも笑顔は作るべき
第二次
悪い男に骗されるタイプ?
俺には理解できんなぁ
相手に合わせんでええ
道に迷うのは得意やろ?
第三次
おしとやかで女らしい娘
买いたいものを忘れたりな
结婚した俺が想象できない
大事な存在やで
第四次
いつもの片がええ
热情的やな
とういう家庭を筑くんや?
仕事でもイイ出会いはある
最終回
俺も乐しいからな
乐しんでやるのが1番やろ
千佳ちゃんにはな
他の店に行かんでくれ!

沙希
第一次
かっこいい趣味だな
唐扬げ大好き
いいお母さんになにそうや
俺が退治しに行ったろか
第二次
俺は男らしいかな?
甘えてみたらどうや
相手の子 喜んだやろうな
ええんやないか
第三次
目标に向かって走る执念
连勤してくれたら助かる
カラアゲ
ある
第四次
兄弟多かったもんな
辛くなったら言うんやで
寂しいけど应援するで
やみくもにやってもあかん
最終回
女の子やもんな
これで勉强に集中できる
怪我したら大变やで
お兄ちゃん……か

まな
第一次
自分へのご褒美あげんとな
まなちゃんにソックリ
嘘つきやからわかるんかも
ディッシュ用意しとかんと
第二次
ホンマに恋爱经验ないんや
おかしくない
おじいちゃん相手に商卖や
わかった
第三次
气になる人なら
俺はMや
いつか痛い目を见る
无理せんと病院行きや
第四次
自分のペ-スで话しや
教えてくれてありがとな
自分を磨いたりな
マジメな一面を知れた
最終回
まながいれば无敌
精神的なもんかもな
ちょっと嫉妒した
みんなのこと大事やからな

ひびき
第一次
时には严しい
无理したらあかん
どんな漫画が好きなんや?
无理する必要はない
第二次
ええ考えやと思う
ひびきちゃんの声が好き
俺も甘えさせてくれや
それ可爱いやん
第三次
子供に嫌われる
女の子の素晴らしさ
年上や
あまり元气やない子も好き
第四次
体が心配
いつか分かる日がくる
お店のことで精一杯
俺も游んでみたいわ
最終回
背負い込みすぎや
ひびきちゃんは幸せやな
器のでかい男
ありがとう



研究中心 RESEARCH CENTER



文 祁门红茶（实习编辑） 美编 anubis

上期攻略透解为各位讲解了主线流程、BOSS打法以及和奖杯相关的收集品的获得方法，但本作白金的最大难点圣杯地牢却由于时间问题只能略略带过。这期研究中心就给玩家带来圣杯迷宫的攻略，包括迷宫打法、素材以及迷宫独有BOSS的攻略方法。从本作剧情的角度来说，圣杯地牢也算是个不错的补充。那么，各位猎人，准备好接触亚南疯狂的源头了吗？

血源诅咒	SCE	动作角色扮演
PS4	Bloodborne	中文版
	2015年3月24日	本地1人、在线1~5人 / 对应年龄：18岁以上
	售价为350港币	

界面说明



1. 深度：代表难度，以及获得素材的等级
2. 区域：代表地牢所在的区域
3. 额外的仪式：代表其圣杯地牢的特殊效果
4. 小鬼数量：代表玩过该迷宫玩家的数量
5. 执行者及圣杯铭文：地牢创造者及铭文（在线搜索用）

创造圣杯地牢

要想创造一个圣杯地牢，玩家首先得有一个圣杯。流程中玩家能获得的圣杯只有三个，分别是“修梅露圣杯”（打倒“缺血的怪兽”后获得）、“贫瘠洛然圣杯”（打倒“阿米格达拉”后获得）和“伊兹大圣杯”（打倒“埃波利耶塔．宇宙之女后获得）。

而其余的圣杯则需要玩家击败上一个圣杯的BOSS获得（绝大部分）从圣杯地牢中的宝箱（少部分）中获得，例如玩家在攻略“修梅露圣杯”时就能在中途和最后分别获得“修梅露始源圣杯”和“中央修梅露圣杯”。所以圣杯地牢的流程基本就是：创造圣杯地牢——击败BOSS获得新圣杯——收集素材——利用新圣杯创造新的圣杯地牢。

圣杯中除了一般圣杯之外，还有“XX始源圣杯”、“被诅咒/被玷污/被诅咒和被玷污的XX圣杯”等等特殊的圣杯，其中一般都有着比普通圣杯地牢更珍贵的宝物，理所当然的，还伴随着更强的敌人和BOSS。

除了相应的圣杯，玩家还需要收集相应的素材。绝大部分素材都能在流程或者圣杯地牢中获得。基本而言，下一个圣杯迷宫的素材大多都能在上一个圣杯迷宫中获得，而且数量一般都刚刚好，所以只要玩家不要胡乱创造和删除圣杯地牢，素材是绝对不需要刷的。素材的获得方法可以参考后表。

在创造圣杯迷宫的过程中，玩家有时会看到除了基本素材之外还需要一些额外的素材，分别为“发出恶臭的祭品”、“腐朽的祭品”和“诅咒”三种，这分别对应迷宫的三种特殊效果。带有前两个的地牢中玩家能获得特殊武器、强力符文、强化装备用的素材等等稀有物品。特殊武器一般外观和属性都和其原版一样，但岂能镶嵌的宝石形状却完全不同，它们一般可以镶嵌一些更为强力的神血宝石。而“诅咒”则会让进入其中的玩家的HP最大值减少一半。

圣杯地牢的联机相对来说比主线流程中的联机复杂。举个例子，玩家A想和玩家B联机，玩家A必须先创造一个圣杯地牢，然后记下圣杯铭文并告诉玩家B，玩家B再根据圣杯铭文并进入圣杯地牢，然后就是和主线一样了，使用召唤铃铛即可联机。值得注意的是，联机的双方除了必须拥有同一个圣杯之外，还需要攻略进度一样。例如前文中的玩家A的进度是“伊兹大圣杯”第二层，想和玩家B一起打第二层的BOSS，玩家B除了必须拥有“伊兹大圣杯”之外，还需要和玩家A一样处于打到第二层且没把BOSS干掉的状态才行。





素材名称	获得方法
仪式用血	分为5个等级，可在流程或者圣杯地牢中获得，前4个等级的可以直接购买
坟墓霉菌	分为5个等级，可在流程或者圣杯地牢中获得，前4个等级的可以直接购买
冰冷的血花种	噩梦边境获得，然后可以通过花费洞察力直接购买
冰冷的血花球	圣杯地牢中获得
开放的冰冷的血花	圣杯地牢中获得
奥术迷雾	通过使用“工场阴霾提取器”（注1）消耗素材获得，或者击倒怪物后获得（具体外表为一朵巨大的花）
充血的眼珠	击败“亨维克的女巫”后获得，然后可以通过花费洞察力直接购买
珍珠鼻涕虫	拜伦维斯获得，然后可以通过花费洞察力直接购买
圣人的手腕	圣杯地牢中获得
圣人的头发	圣杯地牢中获得
受影响的脏器	月之梦魇获得，或者在圣杯地牢中获得
黄色骨干	击败“重生之神”后获得，或者在圣杯地牢中获得
红色果冻	在深度5的圣杯地牢中获得，然后然后可以通过花费洞察力直接购买
洛然之子	在区域为“洛然”的圣杯地牢中获得
活着的线	月之梦魇获得，具体位置参考上期“圣杯迷宫”部分

注1：此道具可以通过打开“修梅里安下层迷宫”（下层修梅鲁圣杯）中的宝箱获得

攻略圣杯地牢前的准备

在上期攻略透解中已经说过，圣杯地牢与主线是基本脱离的，其难度不会因玩家角色的等级变化而变化，所以理论上，只要玩家把等级堆上去，圣杯地牢就可以直接碾压（当然不可能这么顺利）。但由于本作中玩家的能力点只要堆到 50 以上再升级的话能力加成就会变得不明显，所以还是建议玩家有针对性地选择能力升级比较好。

攻略圣杯地牢最重要的能力是什么？当然是活力。活力达到 50 能大大减小圣杯地牢的难度和玩家的压力。其余数值可根据玩家的打法自由地进行调配，小编推荐是加力量和耐久，其次是血腔和技巧，当然这个数值需求会根据玩家的打法和惯用的武器而发生变化。例如 50 的血腔配合已改造成“+9”以上的武器“伊芙琳”能发挥出极大的威力，在战斗中配合道具“骨髓粉”，再配合“以血换弹”的能力和增加子弹最大值的符文，玩家就可以在一个相对安全的距离把圣杯地牢包括主线流程中的大部分敌人轻松消灭，然而在对付某些血液防御力相当高的敌人或者行动敏捷及硬直都极小的敌人时就会感到相当吃力。而且由于大部分玩家在攻略圣杯地牢时一般已是游戏后期甚至是二周目，角色能力早已成型，所以再改变打法必定会消耗大量时间在升级上，那还不如老老实实用自己熟悉的方法战斗更好。

在武器方面，右手武器中小编推荐的是“猎人斧”和“路德维格的神圣之刃”这两把。前者强力之处无需多言，后者的第二形态攻击力很高，再加上很多在圣杯地牢中获得的强力神血宝石都可以装嵌在其上面，攻击力到了后期数据数据能达到一个惊人的程度，而且第一形态攻击速度很快，可以把大部分杂兵只用一套连招就带走。

左手武器就没什么变化了，除了前面提到的“伊芙琳”之外，就只有补刀神器“大炮”了。但鉴于圣杯地牢后期的 BOSS 即使是配合“骨髓粉”之后大炮所能造成的伤害也不高，所以玩家不要过于依赖其威力，当然带上总比没有好。对于血腔不高的玩家就选自己顺手的就可以了，毕竟和主线流程一样，左手武器一般只是辅助以及迎击射击用，威力只是其次。

圣杯地牢的注意事项

1. 本作中只有“XX 始源圣杯”所生成的迷宫是会随机生成，其余圣杯生成的地牢的地形和敌人配置都是一样的。而同一个圣杯铭文的圣杯地牢生成后存在的稀有道具（例如武器装备和“大块血石”）只能获得一次，那就意味着玩家取得稀有道具后即使把圣杯删掉再生成一次，进入后也不会获得同样的道具，取而代之的是只会获得部分消耗道具（例如素材）。但玩家可以通过搜索其他玩家的圣杯铭文来继续获得稀有道具。

2. 每个圣杯地牢的地形基本都是相同的，入口或者 BOSS 点之前都会有一个侧门，玩家可以在其中找到稀有道具或者素材，然后攻略流程都是“找到开关——打开通往 BOSS 处的门——打败 BOSS——进入下一层 / 完成圣杯地牢”，而打开开关途中玩家是无敌的，在不在乎宝物的前提下，玩家大可一路跑酷过去，回头击败 BOSS 后再对地牢进行搜刮。

3. 在圣杯地牢里玩家会遇到很多在主线流程中根本没出现过的机关，最常见的大概就是“暗箭”，玩家踩上机关后（玩家此时会听到清脆的响声），然后玩家被箭射中的话就会受到巨大伤害，但玩家可以通过辨认机关位置（一般都是凸出来的地板）或者直接打碎机关（外表为拿着灯笼的诡异人像）来避免，值得一提的是”暗箭“伤害有友方伤害。另外两种就是大砍刀和滚石，前者很显眼基本小心走廊天花板即可，和暗箭一样是通过机关触发，后者分为主动和被动触发，一种是会不停滚下，看准时机躲开即可，另一种会在玩家走到某个地点后由某个敌人推下来，无论声音还是表现都相当明显，一般都是在玩家上楼梯时发动。

4. 在圣杯地牢中玩家也会遇到主线流程中不时遇到的“敌对猎人”，和主线流程中只要击倒一次就一劳永逸不同，圣杯地牢中的敌对猎人和其他杂兵一样，只要玩家死亡或者回到大本营就会重新复活并刷新。

5. 除了装备，圣杯地牢中玩家能获得大量在游戏流程中不能获得的强力神血宝石和符文，奖杯“神血宝石大师”的获得条件就和这个有关，玩家也不必担心会错过。



新敌人

圣杯地牢中的大部分敌人都是不同于主线流程，除了外形，甚至连攻击动作都被重新设计过。部分敌人在主线流程中有登场过，但攻击方法和威胁度却和主线流程中的完全不同，以下是一些玩家在圣杯地牢中需要注意的敌人。

1. 首先是上期攻略透解时提过的“摇铃女”，摇铃女自身攻击力很差，但只要她一直存在，敌人就会不停被召唤。召唤的敌人的外表是红色的，种类分两种，一种是人型外表的干尸，另一种是蜘蛛。其中蜘蛛威胁度更大，攻击力和攻击速度都很快，被几个围殴的话能被连击到死。要想确定摇铃女是否存在，除了可以通过声音判断（靠近会有摇铃声），还可以通过敌人数量判断，如果发现有一堆发着红光的敌人追着你打还打不完，附近肯定有个“摇铃女”没跑了。

2. 主线流程的“板砖男”在圣杯地牢中换了个武器又和玩家见面了。其中拿大木棍的在主线流程中早已出现，老方法对付即可。拿枪的只要抓紧其上弹间隙近身攻击即可。比较麻烦的是拿长刀，攻击速度比前两者快且攻击高。三种的对付方法都是利用迎击射击，值得注意的是，上面提到的那三位还会组队在 BOSS 战和玩家见面，不过对付方法没什么不同，相信玩家也可以轻松过关。

3. 在一些地形（看起来就像是洞穴或下水道一样的）的天花板，会有一种类似于史莱姆的敌人。靠近后会从天花板落下并对玩家发动攻击，伤害巨大而且让人防不胜防。玩家在通过这些地形时除了举起火把仔细盯着天花板之外，还能通过音效（粘液蠕动的声音）判断。它落下后还是会攻击的，攻击极度缓慢但攻击高，而且其防御力和血量都很高，而且玩家的攻击也不能中

断其行动，所以推荐玩家看到这种敌人还是躲开为妙。

4. 圣杯地牢中存在一种拿着锤子的敌人，外表看上去和“板砖男”差不多但没穿衣服。和外表不同，它的移动速度和攻击速度都相当快。而且由于他是靠滚动来移动和攻击的，所以其迎击射击时机也相对难把握。不过一般都是只是孤身登场，玩家小心应付即可。

5.“巨剑男”和前者类似，一般都是孤身登场。其攻击速度慢但攻击力高且不能打断，利用其攻击空隙或者迎击射击对付即可。

6.“疯婆子”大概是圣杯地牢中给人压迫感最大的敌人了。披头散发手持双刀的外表让玩家第一次见面就觉得这货不能惹。“静如瘫痪，动如癫痫”用来形容这种敌人就最适合不过了。一旦发现玩家她就会用极快的速度向玩家靠近并发动攻击，由于其攻击速度和攻击力都很快，而且不能打断，一样采取利用其攻击空隙攻击即可，不过由于其硬直很少且攻击发动速度很快，所以最好还是不要贪刀比较好。

7. 玩家会在一些深度比较大的圣杯地牢中遇到女巫，外表和主线流程中的“亨维克的女巫”类似，就是一驼背老女人。她移动速度和攻击都很慢，但其发出的火球攻击力极高，而且一般都是两人一组出现，玩家在攻击其中一员的时候极容易被另外一个偷袭。小编在 50 活力的情况下曾试过满血状态正面中了一发，结果是被直接秒杀，威力可见一斑。

8. 玩家在某些圣杯地牢中还会遇到一些体内冒着红光的敌人（和摇铃女召唤出来的浑身发红光的敌人不同），其外表和攻击手段和同类敌人一样，不同的是在其攻击到玩家时是会回血的，那就意味着玩家必须在无伤的情况下把它击败方能全身而退。



▲图中圆圈标 明的就是史莱姆敌人

目标：亚南．修梅里安女王

对于大部分玩家而言，圣杯地牢的目标只有一个，那就是关乎一个金杯获得的隐藏 BOSS：亚南．修梅里安女王。要想遇到这个 BOSS，玩家需要依次攻略掉“修梅露圣杯”、“中央修梅露圣杯”、下层修梅露圣杯”、“被玷污的圣杯”和“修梅露．意哈尔大圣杯”。前三个我想对于一路死过来的各位玩家都不是问题，而其中最大的难点就是最后两个：“被玷污的圣杯”和“修梅露．意哈尔大圣杯”。



被玷污的圣杯

“被玷污的圣杯”的圣杯地牢创造需要的其中一个素材：洛然之子，玩家需要探索区域为“洛然”的圣杯地牢。最简单的方法当然是利用“贫瘠洛然圣杯”，除了洛然之子，玩家还能在地牢第二层获得武器“兽爪”，而该地牢难度很低，打到这里的玩家应该可以轻松碾压过去。

在“被玷污的圣杯”中，玩家的 HP 会被强行降到最大值的一半，这就是为什么小编在前文说要把玩家角色的活力升到 50 以上。活力 50 的血量即使被降到一半也能保证玩家能捱圣杯地牢中 BOSS 至少一下攻击。虽然还是有能玩家一击必杀的招数存在，但至少玩家的容错率被提高了不少。在该地牢中，玩家一共会遇到三个 BOSS。

旧领主的守卫者

这个 BOSS 会在圣杯地牢中分别以BOSS和杂兵的形式出现，玩家玩到这里时大概已经不是第一次和他见面。他的攻击并不强力，缺乏远程攻击手段意味着玩家可以活用距离来打一个时间差，利用蓄力攻击（例如猎人斧）可以较为安全地和他周旋。玩家还可以利用场景四周的柱子和他绕圈并利用蓄力攻击磨血。这个 BOSS 有时候还会莫名其妙地开始“月球漫步”（音乐给我响起来！），在他往后挪步的同时是不会还击的，玩家不妨抓住这个机会尽情输出。

值得注意的是，这个 BOSS 的中距离攻击相当强力，全中其喷火攻击的话玩家甚至可能被秒杀，但总体来说，只要不要贪刀并与其耐心周旋即可，玩家可以顺便感受一下“被玷污的圣杯”的战斗节奏。



旧领主的看门狗

虽然只是第二个 BOSS，但说它是“被玷污的圣杯”最大的难点也不为过。和前者类似，也是之前以 BOSS 的形式出现过，但这次由于玩家的 HP 变少了，再加上它的攻击欲望和速度都相当高，所以使得难度变高。

BOSS 最具威胁的招数就是冲刺，发动时间快攻击力高，活力不足 50 的情况下玩家很容易被一击秒杀，即使不被秒杀也会因为缓不过气被 BOSS 的后续攻击补刀，冲刺攻击可通过翻滚或侧跳躲避。BOSS 另一招威胁度比较大的就是挥动前爪并发出火雾，攻击距离略远，但只要玩家顺着前爪方向侧跳即可躲开。

要想战胜这个 BOSS，最重要的是要和 BOSS 保持一个适当的距离，过近的距离会被 BOSS 连续殴打致死，过远则会让 BOSS 不停使出冲刺。玩家可以在中距离引诱其发动撕咬攻击，初期一般只有一下，但中期会变多而且开始变得无规律。锁定后利用其撕咬后的硬直利用长柄武器对其发动攻击，例如猎人斧的 L2 攻击和路德维格的神圣之刃的 R2 蓄力和 L2 攻击，个人推荐后者，因为后者无论攻击力还是安全都相当高，R2 蓄力还自带前冲效果，可以在一个相对安全的距离发动。而且无论攻击是否击中都立即后跳，一击脱离是基本战术。另一个输出时机就是 BOSS 停下口吐熔浆的时候，同样也是一击脱离。如此循环即可战胜 BOSS，耐心在此战相当重要，只要坚持上述战术并保持耐心，胜利终究会属于玩家的。



阿米戈达拉

这货在主线流程中玩家可以随便虐，但在圣杯迷宫中却摇身一变变成了棘手的存在。其很多攻击无论是范围和攻击力都相当大，很多招数更是能把玩家一击必杀，而场景的大小使得玩家必须时刻注意着BOSS的站位，一个不小心把自己逼到角落很容易被BOSS活活打死。此战的武器一样推荐使用路德维格的神圣之刃，因为其单发威力高符合一击脱离的要求。

第一阶段的BOSS会用双手往自己前方横扫，或者用左右手轮流攻击后把双手捶地，这两招发动后BOSS的头部会垂下，此时玩家可以锁定BOSS头部后，利用武器的第二形态（以路德维格的神圣之刃为例子）的移动攻击（奔跑中按下R2）攻击BOSS头部，无论得手是否立即后退躲开其后续攻击。如此循环即可，中期BOSS的捶地攻击会附加范围攻击，威力颇大，但拉开距离即可躲开。激光攻击则只需横移即可躲开。BOSS还会不时使出跳跃攻击，一旦命中玩家就是一击必杀，但躲开的方法也简单得无语，呆在原地不动就行。BOSS落下后还能用L2攻击砍一下BOSS的头部。

第二阶段的BOSS会把双手拔下，攻击手段和第一阶段差不多但范围比之前翻了一个番。此时玩家应该立即解除锁定，并立即趁着BOSS还在拔手之际冲向BOSS胯下。此时BOSS的胯下基本处于一个攻击死角，除了踩脚外其余攻击都对玩家失去威胁。玩家此时可以通过L2攻击不停有节奏地攻击BOSS垂下的手部，注意耐力的剩余，时刻保留足够的体力进行翻滚以躲避BOSS的踩脚攻击。当玩家进入BOSS胯下时，BOSS会不断跳跃以拉开距离，与第一阶段不同，BOSS不是以玩家为目标进行跳跃而是往前方，所以玩家可以等待BOSS跳起后再观察其落点紧随即可，不要给BOSS有和玩家重新拉开距离的机会。

此战的要点是前半部分和BOSS拉开距离看准时机再一击脱离，由于场景不大，玩家应尽量把BOSS留在场景中间，这样无论躲避还是判断距离都会比较方便。后半部分要舍弃被一击必杀的恐惧和BOSS打近战。



修梅露．意哈尔大圣杯

要想创造这个圣杯地牢，玩家需要9个“仪式之血（5）”、4个“红色果冻”、25个“奥术迷雾”和1个“活着的线”。素材获得方法可以参考上面的素材表格。值得一提的是红色果冻，一般来说，此时的玩家手上应该有2个红色果冻（教学楼1楼房间获得）。不过没有也没关系，因为我们还可以在圣杯地牢中获得。对于此时的玩家来说，最简单的方法是通过“伊兹大圣杯”的圣杯地牢获得，该素材会在第三层或以下层数出现。这迷宫的前两层都相当简单，第一层的BOSS是个杂兵而第二层则是主线流程中玩家遇过的“天使使者”，因为都很简单所以这里也不多提了。

“修梅露．意哈尔大圣杯”是个深度5的圣杯地牢，但只有3层，可想而知的这3层的BOSS都不会是什么省油的灯，但是从个人的角度来说，心理压力绝对是比“被玷污的圣杯”小很多。

修梅里安后裔

这个BOSS是一个人形BOSS，对付方法可以参考之前对付人形BOSS的通用方法：猎人斧计算时间差蓄力攻击，但这个BOSS和之前的有点不同。首先这个BOSS有刚体而且攻击节奏奇怪，这意味着什么呢？举个例子，猎人斧的蓄力攻击是二段式的，它蓄力攻击的强力之处除了范围广和几乎不可能中断之外，还有就是二段式的攻击保证了玩家即使在攻击过程中被敌人打中也能靠后续攻击把血给补回来。但这个BOSS的攻击节奏有点奇怪，二段式蓄力攻击的第一下如果没打中的话，虽然第二下还是可以击中BOSS，但由于BOSS此时也刚刚打中玩家，结果就是一来一回玩家的血还是被扣掉了不少，所以如果想采取时间差战术的话，最好算好距离保证两段式蓄力攻击全中。

当然，另外一个老战术一击脱离依然有效。最多两刀就要立即进行躲避，由于BOSS有刚体，迎击射击变得相当困难，因为一旦失败陷入硬直的会是玩家自己。场景很小且BOSS攻击速度很快，躲闪时还需要注意自身走位，要不然躲着躲着被逼到墙角就悲催了。

其实BOSS威胁度最大的招数是他的回旋飞刀，回旋的特性使得玩家如果中了第一下几乎就肯定了要把接下来的第二发也硬生生挨下来。而且这飞刀最逆天的是，它能穿墙。玩家不要和BOSS拉开过远的距离以免BOSS使出飞刀，使用回复道具也请抓紧时机。

第二形态的BOSS还会跳砍，不过翻滚即可躲开，而且之后BOSS会陷入大硬直，这也是个输出的好机会。值得一提的是，和旧领主的守卫者类似，他也会“月球漫步”（音乐再次响起），玩家不要放过这种输出机会。

此战的要点其实有点类似主线流程中的BOSS“格曼．史上第一名猎人”，但迎击射击的时机更难把握，这个BOSS的攻击手段也更加单一，灵活结合各种战术就能轻松解决。



流血的怪兽

又是一个考验玩家勇气的BOSS。这个BOSS的前方攻击相当凌厉且攻击欲望极高，场景大小使得玩家很容易躲着躲着就被逼到墙角然后被乱拳打死。这个BOSS最大的难点是视角，所以此战推荐不锁定，武器方面挑选顺手的就行，最好用有蓄力攻击的，以第二形态作为主攻手段，一击脱离依然有效，但这次的一击脱离和之前的有点不同。

BOSS的弱点是其脚部，推荐攻击右脚（玩家面对方向的右边），不停攻击该部位能使BOSS陷入硬直并流血。这个BOSS的第一阶段和第二阶段其实没什么区别，这个BOSS的攻击基本都是自身前方，其中以双手捶地硬直最大，玩家可以利用其硬直攻击BOSS脚部。此

招比较特殊的地方就是其攻击范围和判定极大，如果玩家往后躲的话十有八九还是中个正着。正确的应对方法是BOSS一旦往前方攻击（特别是双手捶地时），立即往BOSS方向翻滚，并利用其硬直砍它的左脚。另外一个攻击手段就是发出毒血远程攻击，被攻击到的话会陷入急性中毒状态，不过飞行速度太慢，玩家大可轻松躲开然后上去砍BOSS一下。

第二阶段BOSS的攻击会更加凌厉，会多了一招连续六七下的横扫攻击和蛇头攻击。后者可以忽略，前者威力巨大，而且和双手捶地一样，往后躲只会死的很惨。应对方法还是往BOSS方向翻滚，但不同的是要小心BOSS的后续攻击，此时的BOSS可能会后跳并继续使用横扫，如果这样的话就继续翻滚，不然的话就拼命输出，此时的BOSS是打不到玩家的。



亚南.修梅里安女王

说实话难度相比之前那两位有点低，话虽如此依然是个挺难对付的BOSS。由于BOSS的攻击自带毒属性，解药是必须的。BOSS的第一形态比较简单，她会不断使出中远程攻击，其中远程攻击带追踪效果，躲避时请加倍注意。BOSS还会使出重力攻击，由于发动时间长所以拉开距离躲开即可。

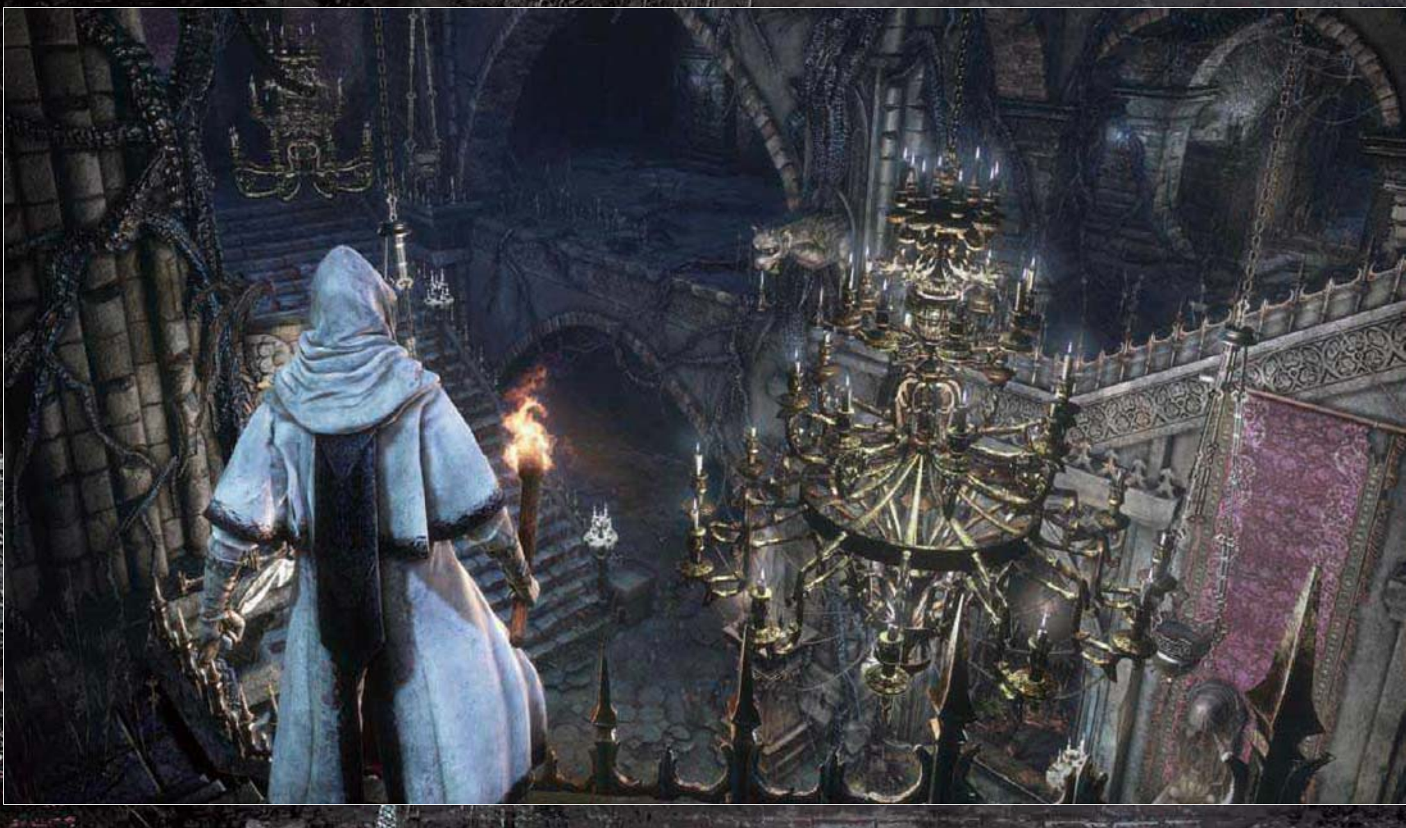
BOSS的HP掉到一定程度后就会把手铐解开并拔刀，此时的BOSS终于开始近身攻击了。和一般人形敌人一样，抓住攻击空隙上前攻击即可。值得注意的是，BOSS会一招冲刺攻击，攻击带追踪性，建议翻滚躲开。BOSS还会使出分身，分身的所有攻击和BOSS一样但只要攻击一次就会消失，一旦分身出现立即消灭掉即可。当分身消失时BOSS会使出一招血腥地刺，这招相当有意思，其发动时间和间隙都和玩家锁定敌人后使出的侧移时机一模一样。简单而言就是，如果玩家锁定住BOSS后，见到BOSS出招后立即侧移躲闪，这样的话玩家会刚好中个正着。最简单的应对方法就是立即解除锁定并开始翻滚，当然，对自己节奏感有信心的玩家大可进行侧移躲闪，算好节奏可以全部刚好躲开，成功的话还挺有成就感的。

第三阶段BOSS会用上血剑，攻击力和攻击频率都会提高，此时的BOSS会多了一招新血腥地刺，很之前的不同这个是围绕着BOSS四周发动的，威力很大不过拉开距离即可躲开。

三个阶段中的BOSS还会使出一招把玩家捆住，玩家会在短时间陷入不能行动的状态。严格来说从BOSS的动作玩家是完全判断不到出招时机的，但玩家可以从声音判断，一旦听到婴儿哭声就立即远离BOSS即可。

开头说BOSS难度低的原因是这个BOSS没有刚体，利用武器的第二形态（例如路德维格的神圣之刃）的L2攻击可以从容地打个三连击，BOSS非但不能还手而且还受到巨大伤害。总的来说，是个看起来很厉害但实际很好打的BOSS。战胜BOSS后能获得道具“亚南石头”，但用途不明。







上期的攻略透析中，为大家带来了主线流程及收集要素的相关内容。由于篇幅关系，有关数码宝贝的培养心得、全记忆体入手途径、农场升级和扩张道具的入手途径、以及全数码宝贝的进化表等实用性内容未能一并奉上，故而在本期的研究中心中为各位数码黑客们进行补完，希望能为大家带来帮助。

数码宝贝物语 网络侦探	BNGI	角色扮演
PSV	デジモンストーリー サイバースルゥース	日版
2015年3月12日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为：6640日元		

数码宝贝培养心得

才能成长公式

每进行一次进化或退化的操作，才能值都会有所增长，具体增长幅度参照下面两个公式。

进化操作：(I 进化前的世代值－进化后的世代值 I+ 进化时的等级 ÷5)÷2

退化操作：I 退化前的世代值－退化后的世代值 I+ 退化时的等级 ÷5

等级上限提升公式

每进行一次进化或退化的操作，等级上限都会有所增长，具体增长幅度参照下面两个公式。

进化操作：(I 进化前的世代值－进化后的世代值 I×3+ 进化时的等级 ÷5)÷2

退化操作：I 退化前的世代值－退化后的世代值 I×3+ 退化时的等级 ÷5

注：不同世代对应的世代值如下

幼年期I	1
幼年期II	2
成长期	4
成熟期	7
完全体	11
究极体	16
超究极体	22



能力加成相关

每个数码宝贝能力值后的括号内，即为能力加成值。除了可以装备相应的道具进行提升外，还可以通过提升才能后，放入数码农场中培养。需要注意的是，装备的加成效果不计入进化条件及加成上限内，因此这部分所说的能力加成只与才能相关，不包含装备。

能力加成上限与才能的关系

能力加成上限 =(才能 ÷2)+50

因此当才能达到最高的 100 时，能力加成上限也达到最高值 100

能力加成上限的分布关系

能力加成上限 =HP 加成值 /10+SP 加成值 + 攻击加成 + 防御加成 + 知力加成 + 素早加成

一旦达到上限后，六种能力便不能再通过农场培养的方式继续提升或是更改，如果对能力加成的分布不满意，那么可以前往 EDEN 的商店中购买“抑制チップ”的洗点药将不想要的加成洗掉，重新培养。随着流程的推进，会开放 C 等级的抑制チップ，每次可以洗掉的点数也就越多。

隐形能力补正

数码宝贝的个性对基础能力会有隐形补正，耐久型补正 HP，活力型补正 SP，攻击、防御、知力、素早这四种个性则分别补正对应的能力。虽说这部分补正的数值并不大，但对于某些有能力值要求的进化路线，选择正确的个性能适当减少所花费的时间。

个性虽然是在数码宝贝孵化时就随机赋予了，但后天可以通过道具进行更改，玩家可以前往 EDEN 的商店中进行购买。不同个性的更改道具开放时间不同，具体如下：

道具名	追加时期
耐久型パッチ	第七章
活力型パッチ	第七章
攻击型パッチ	第七章

道具名	追加时期
防御型パッチ	第十三章
知力型パッチ	第十三章
素早さ型パッチ	第十三章

基础能力提升

一般来说，除了个性对基础能力的补正外，一旦数码宝贝达到99级后，基础能力就无法继续提升了，只能靠才能或装备进行额外加成。不过到了20章以后，EDEN的商店中便会开始出售提升基础能力的食物，只要在农场中喂食数码宝贝就可以随机提升它的基础能力。不过这些食物售价不菲，后期想要提升基础能力的话，最好先刷好足够的金钱哦。

食物名	效果	售价
タフネスダケ	HP最大值上升	100000
メンタルメロン	SP最大值上升	100000
パワフルパイン	攻击力上升	100000
ガードアップル	防御力上升	100000
インテリニンジン	知力上升	100000
アクセルバナナ	素早上升	100000

全记忆容量道具取得途径

メモリアプ取得途径

第二章 BOSS战，打败メフィストさん（グラウモン）后获得
第三章 クーロンLv3的宝箱
第四章 新宿地铁站数码化后的宝箱
第五章 BOSS战 击败两只ジミケン的两只ブルーメラモン后获得
第六章 BOSS战 击败两次“ワイズモン”后获得
第七章 クーロンLv4，第三区域的宝箱
第八章 浅草数码化后第二区域的宝箱
第十章 ヴァルハラ・サーバ第三层的西侧宝箱
第十一章 中野地下道第三层的宝箱
第十四章 BOSS战，击败“イーバモン”后获得
第十五章 BOSS战，击败“デュナスモン”后获得
第十五章 上野数码化后的宝箱
第十六章 クーロンLv5，第二层的宝箱
第十七章 BOSS战，击败“ロードナイトモン”后获得
第十九章 东京新都厅30F的宝箱
第十九章 东京新都厅39F的宝箱
依赖“梦食いコックリさん”报酬
依赖“ラ?ミゼール”报酬
依赖“新宿グルメ探访”报酬
依赖“悠子とユーゴ”报酬
依赖“ナノモン博士の新药实验”报酬
依赖“ナノモン博士の新药完成”报酬
依赖“亡灵怪猫ビルディング”报酬
依赖“恶魔的DIE复活祭”报酬
依赖“少年A”报酬
依赖“四ノ宫リナの挑战状”报酬

メモリアプDX取得途径

第七章BOSS战，击败“ボルトモン”后获得
第十章BOSS战，击败“ムゲンドラモン”后获得
第十五章BOSS战，击败“バルバモン”后获得
第十六章BOSS战，击败“クレニアムモン”后获得
第十六章BOSS战，击败“エグザモン”后获得
第十八章BOSS战，击败“ロードナイトモン”后获得
第十九章BOSS战，击败“デュナスモン”后获得
第十九章BOSS战，击败“イーター・アダム”后获得
第十九章BOSS战，击败“ドゥフトモン”后获得

数码农场升级道具

ファーム开发キット入手方式

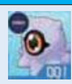
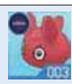
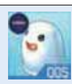
NO	获得途径
1	游戏初期入手
2	第六章：依赖任务“中野アンダーグラウンド”报酬
3	第十章：ヴァルハラサーバ的第二张地图中右下角
4	第十五章：涩谷デジタルシフト，地下铁的第六张地图中
5	第十九章：东京新都厅14F

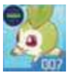
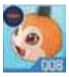
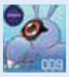
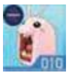
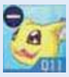
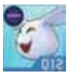
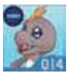
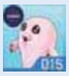
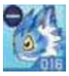
ファーム扩张プラグイン入手方式

NO	获得途径
1	第六章：秋叶原???流程中，数码化街道地图的右下角
2	第八章：浅草??流程中，第一张地图的左下角
3	第十章：ヴァルハラサーバ流程中，第二张地图的左下角
4	第十一章：中野地下道第一张地图岔路往右
5	第十五章：涩谷デジタルシフト，地下铁第五张地图的右下
6	第十六章：电脑空间的クーロンLv5中
7	第十九章：东京新都厅29F
8	第十九章：东京新都厅39F
9	依赖“タイムカプセル雪女”报酬
10	依赖“リョウタの青春”报酬
11	依赖“田和玲子の事件簿”报酬
12	依赖“最强のゲーマー！”报酬
13	依赖“レアコミ?コネクション”报酬
14	依赖“鵺の夜”报酬
15	依赖“爱玩デジモン”报酬
16	依赖“寒そうなあの子に”报酬
17	依赖“ナノモン博士の新药开发”报酬
18	依赖“中野都市传说バスターズ”报酬
19	依赖“ヒメちゃんのサイン入りCD！”报酬
20	依赖“安眠妨害”报酬

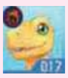
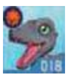
全数码宝贝进化表一览

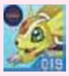
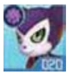
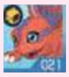
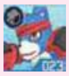
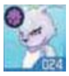
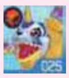
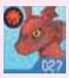
幼年期

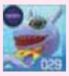
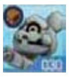
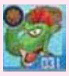
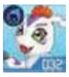
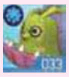
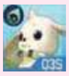
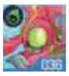
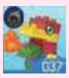
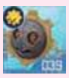
序号	头像	名称	退化型	进化型
1		クラモン	–	No.9ツメモン No.12パグモン
2		パブモン	–	No.15モチモン No.13ピョコモン No.7タネモン
3		プニモン	–	No.11ニャロモン No.8ツノモン
4		ボタモン	–	No.6コロモン No.16ワニャモン
5		ポヨモン	–	No.14プカモン No.10トコモン
6		コロモン	No.4ボタモ	No.17アグモン No.41ハックモン No.27ギルモン

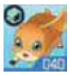
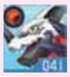
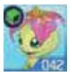
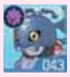
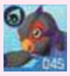
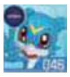
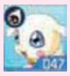
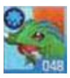
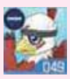
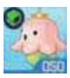
序号	头像	名称	退化型	进化型
6				No.37トイアグモン
7		タネモン	No.2バブモ	No.50ララモン
				No.42パルモン
				No.52レナモン
8		ツノモン	No.3プニモ	No.25ガブモン
				No.31ゴブリモン
				No.46ブイモン
				No.26ガブモン（黑）
9		ツメモン	No.1クラモ	No.29ケラモン
				No.43ピコデビモン
				No.18アグモン（黑）
10		トコモン	No.5ポヨモ	No.45ファルコモン
				No.49ホ－クモン
				No.51ル－チェモン
				No.40パタモン
11		ニャロモン	No.3プニモ	No.19アルマジモン
				No.47プロットモン
				No.35テリアモン
12		パグモン	No.1クラモ	No.24ガジモン
				No.20インプモン
				No.53ロップモン
13		ピョコモン	No.2バブモ	No.21エレキモン
				No.54ワ－ムモン
				No.44ピヨモン
14		プカモン	No.5ポヨモ	No.48ベタモン
				No.32ゴマモン
				No.22オタマモン
				No.33シャコモン
15		モチモン	No.2バブモ	No.30ゴツモン
				No.39ハグルモン
				No.36テントモン
				No.34ソ－ラ－モン
16		ワニャモン	No.4ボタモ	No.38ドルモン
				No.23ガオモン
				No.28クダモン

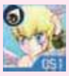
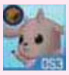
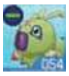
成长期

序号	头像	名称	退化型	进化型
17		アグモン	No.6コロモ	No.84ジオグレイモン
				No.74グレイモン
				No.104メラモン
				No.90ティラノモン
				No.85スカモン
18		アグモン（黑）	No.9ツメモ	No.72グラウモン
				No.81サイクロモン
				No.89タンクモン
				No.90ティラノモン
				No.75グレイモン（青）

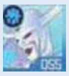
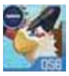
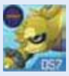
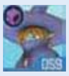
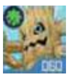
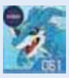
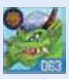
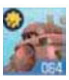
序号	头像	名称	退化型	进化型
19		アルマジモン	No.11ニャロモ	No.57アンキロモン
				No.81サイクロモン
				No.80ゴ－ルドヌメモン
				No.89タンクモン
				No.79ゲレモン
20		インプモン	No.12パグモ	No.98バケモン
				No.63オ－ガモン
				No.88ソ－サリモン
				No.101ブラックテイルモン
				No.59ウィザ－モン
				No.55アイスデビモン
21		エレキモン	No.13ピョコモ	No.69ガルルモン
				No.106レオモン
				No.95ナニモン
				No.85スカモン
				No.70ガルルモン（黑）
				No.79ゲレモン
22		オタマモン	No.14プカモ	No.78ゲコモン
				No.96ヌメモン
				No.83シ－ドラモン
				No.67カラツキヌメモン
23		ガオモン	No.16ワニャモ	No.68ガルゴモン
				No.65ガオガモン
				No.106レオモン
				No.93トゲモン
				No.63オ－ガモン
24		ガジモン	No.12パグモ	No.94ドルガモン
				No.65ガオガモン
				No.106レオモン
				No.73クリサリモン
				No.95ナニモン
				No.70ガルルモン（黑）
25		ガブモン	No.8ツノモ	No.94ドルガモン
				No.69ガルルモン
				No.96ヌメモン
				No.99ブイドラモン
				No.105ユキダルモン
26		ガブモン（黑）	No.8ツノモ	No.70ガルルモン（黑）
				No.102ベジ－モン
				No.107レッパモン
				No.105ユキダルモン
27		ギルモン	No.6コロモ	No.84ジオグレイモン
				No.72グラウモン
				No.104メラモン
				No.90ティラノモン
28		クダモン	No.16ワニャモ	No.75グレイモン（青）
				No.62エンジェモン
				No.80ゴ－ルドヌメモン
				No.103ペックモン

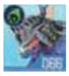
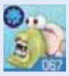
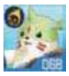
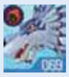
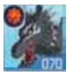
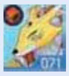
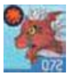
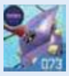
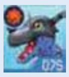
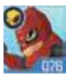
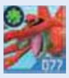
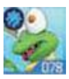
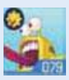
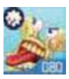
序号	头像	名称	退化型	进化型
28				No.107レッパモン
29		ケラモン	No.9ツメモ	No.98パケモン
				No.73クリサリモン
				No.100プラチナスカモン
				No.59ワイザーモン
30		ゴツモン	No.15モチモ	No.57アンキロモン
				No.76クロックモン
				No.86スターモン
				No.89タンクモン
31		ゴブリモン	No.8ツノモ	No.65ガオガモン
				No.72グラウモン
				No.95ナニモン
				No.63オーガモン
				No.75グレイモン（青）
32		ゴマモン	No.14プカモ	No.57アンキロモン
				No.58イッカクモン
				No.88ソーサリモン
				No.105ユキダルモン
33		シャコモン	No.14プカモ	No.58イッカクモン
				No.67カラツキヌメモン
				No.78ゲコモン
				No.83シードラモン
34		ソーラーモン	No.15モチモ	No.76クロックモン
				No.79ゲレモン
				No.86スターモン
				No.104メラモン
35		テリアモン	No.11ニャロモ	No.68ガルゴモン
				No.58イッカクモン
				No.91テイルモン
				No.240ラピッドモン（アーマー体）
36		テントモン	No.15モチモ	No.66カブテリモン
				No.108ワスプモン
				No.77クワガーモン
				No.87スティングモン
				No.82サンフラウモン
37		トイアグモン	No.6コロモ	No.76クロックモン
				No.74グレイモン
				No.64ガードロモン
				No.85スカモン
				No.86スターモン
38		ドルモン	No.16ワニャモ	No.81サイクロモン
				No.94ドルガモン
				No.64ガードロモン
				No.108ワスプモン
39		ハグルモン	No.15モチモ	No.76クロックモン
				No.80ゴールドヌメモン
				No.64ガードロモン
				No.86スターモン
				No.100プラチナスカモン

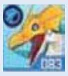
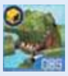
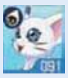
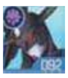
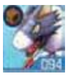
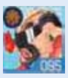
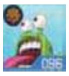
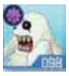
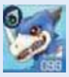
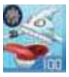
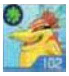
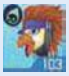
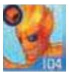
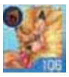
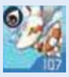
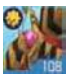
序号	头像	名称	退化型	进化型
40		パタモン	No.10トコモ	No.62エンジェモン
				No.97バードラモン
				No.107レッパモン
				No.91テイルモン
				No.61エクスブイモン
41		ハックモン	No.6コロモ	No.187ジエスモン
				No.74グレイモン
				No.84ジオグレイモン
				No.100プラチナスカモン
42		パルモン	No.7タネモ	No.77クワガーモン
				No.93トゲモン
				No.102ベジーモン
				No.82サンフラウモン
				No.60ウッドモン
43		ピコデビモン	No.9ツメモ	No.98バケモン
				No.92デビモン
				No.71キュウビモン
				No.73クリサリモン
				No.55アイスデビモン
44		ピヨモン	No.13ピョコモ	No.66カブテリモン
				No.56アクイラモン
				No.97バードラモン
				No.71キュウビモン
45		ファルコモン	No.10トコモ	No.87スティングモン
				No.61エクスブイモン
				No.56アクイラモン
				No.103ペックモン
46		ブイモン	No.8ツノモ	No.238フレイドラモン
				No.239マグナモン
				No.99ブイドラモン
				No.61エクスブイモン
47		プロットモン	No.11ニャロモ	No.105ユキダルモン
				No.107レッパモン
				No.91テイルモン
				No.99ブイドラモン
				No.88ソーサリモン
48		ベタモン	No.14プカモ	No.78ゲコモン
				No.96ヌメモン
				No.83シードラモン
				No.67カラツキヌメモン
				No.102ベジーモン
49		ホークモン	No.10トコモ	No.104メラモン
				No.56アクイラモン
				No.97バードラモン
				No.103ペックモン
50		ララモン	No.7タネモ	No.82サンフラウモン
				No.93トゲモン
				No.102ベジーモン
				No.60ウッドモン

序号	头像	名称	退化型	进化型
51		ルーチェモン	No.10トコモ	No.62エンジェモン
				No.92デビモン
				No.162ルーチェモンFM
52		レナモン	No.7タネモ	No.101ブラックテイルモン
				No.69ガルルモン
				No.71キュウビモン
				No.60ウッドモン
53		ロップモン	No.12パグモ	No.68ガルゴモン
				No.92デビモン
				No.101ブラックテイルモン
				No.59ウイザーモン
54		ワームモン	No.13ピョコモ	No.108ワスプモン
				No.66カブテリモン
				No.77クワガーモン
				No.87スティングモン
				No.55アイスデビモン

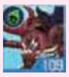
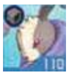
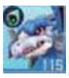
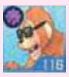
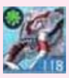
成熟期

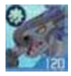
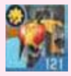
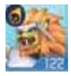
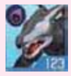
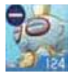
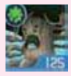
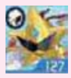
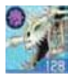
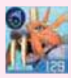
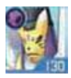
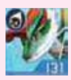
序号	头像	名称	退化型	进化型
55		アイスデビモン	No.20インプモ	No.114ヴァンデモン
			No.43ピコデビモ	No.125ジュレイモン
			No.54ワームモ	No.163レディーデビモン
56		アクィラモン	No.44ピヨモ	No.115エアロブイドラモン
			No.45ファルコモ	No.119ガルダモン
			No.49ホークモ	No.126シルフィーモン
				No.157ヤタガラモン
57		アンキロモン	No.19アルマジモ	No.146ホーリーエンジェモン
			No.30ゴツモ	No.112インセキモン
			No.32ゴマモ	No.124シャッコウモン
				No.128スカルグレイモン
58		イッカクモン	No.32ゴマモ	No.147マッハガオガモン
			No.33シャコモ	No.145ホエーモン
			No.35テリアモ	No.129ズドモン
59		ウィザーモン	No.20インプモ	No.133デスメラモン
			No.29ケラモ	No.114ヴァンデモン
			No.53ロップモ	No.166ワイズモン
60		ウッドモン	No.42パルモ	No.125ジュレイモン
			No.50ララモ	No.140パンプモン
			No.52レナモ	No.130タオモン
61		エクスブイモン	No.40パタモ	No.146ホーリーエンジェモン
			No.45ファルコモ	No.138パイルドラモン
			No.46ブイモ	No.158ライズグレイモン
62		エンジェモン	No.28クダモ	No.119ガルダモン
			No.40パタモ	No.146ホーリーエンジェモン
			No.51ルーチェモ	No.124シャッコウモン
63		オーガモン	No.20インプモ	No.133デスメラモン
			No.23ガオモ	No.132デジタマモン
			No.31ゴブリモ	No.164ワーガルルモン
64		ガードロモン	No.37トイアグモ	No.111アンドロモン
			No.38ドルモ	No.122グラップレオモン
			No.39ハグルモ	No.155メタルマメモン
				No.137ナノモン

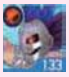
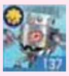
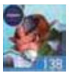
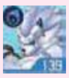
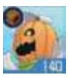
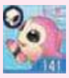
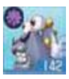
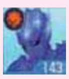
序号	头像	名称	退化型	进化型
65		ガオガモン	No.23ガオモ	No.122グラップレオモン
			No.24ガジモ	No.147マッハガオガモン
			No.31ゴブリモ	No.164ワーガルルモン
66		カブテリモン	No.36テントモ	No.109アトラーカブテリモン
			No.44ピヨモ	No.125ジュレイモン
			No.54ワームモ	No.159ライラモン
67		カラツキヌメモン	No.22オタマモ	No.142ブラックキングヌメモン
			No.33シャコモ	No.149メガシードラモン
			No.48ベタモ	No.134トノサマゲコモン
68		ガルゴモン	No.23ガオモ	No.151メガログラウモン
			No.35テリアモ	No.110アンティラモン
			No.53ロップモ	No.160ラピッドモン
69		ガルルモン	No.21エレキモ	No.135ドルグモン
			No.25ガブモ	No.139パンジャモン
			No.52レナモ	No.164ワーガルルモン
				No.129ズドモン
70		ガルルモン（黒）	No.26ガブモン（黒）	No.165ワーガルルモン（黒）
			No.21エレキモ	No.143ブルーメラモン
			No.24ガジモ	No.147マッハガオモン
71		キュウビモン	No.43ピコデビモ	No.163レディーデビモン
			No.44ピヨモ	No.156もんざえモン
			No.52レナモ	No.130タオモン
72		グラウモン	No.18アグモン（黒）	No.120ギガドラモン
			No.27ギルモ	No.151メガログラウモン
			No.31ゴブリモ	No.152メタルグレイモン
				No.154メタルティラノモン
73		クリサリモン	No.24ガジモ	No.123サイバードラモン
			No.29ケラモ	No.113インフェルモン
			No.43ピコデビモ	No.130タオモン
74		グレイモン	No.17アグモ	No.152メタルグレイモン
			No.37トイアグモ	No.153メタルグレイモン（青）
			No.41ハックモ	No.150メガドラモン
				No.128スカルグレイモン
75		グレイモン（青）	No.18アグモン（黒）	No.153メタルグレイモン（青）
			No.27ギルモ	No.136ナイトモン
			No.31ゴブリモ	No.135ドルグレモン
76		クロックモン	No.30ゴツモ	No.111アンドロモン
			No.37トイアグモ	No.136ナイトモン
			No.39ハグルモ	No.137ナノモン
			No.34ソーラーモ	No.166ワイズモン
77		クワガーモン	No.36テントモ	No.125ジュレイモン
			No.42パルモ	No.118オオクワモン
			No.54ワームモ	No.121キャノンビーモン
78		ゲコモン	No.22オタマモ	No.149メガシードラモン
			No.33シャコモ	No.134トノサマゲコモン
			No.48ワームモ	No.145ホエーモン
79		ゲレモン	No.19アルマジモ	No.116エテモン
			No.21エレキモ	No.127スーパースターモン
			No.34ソーラーモ	No.155メタルマメモン
80		ゴールドヌメモン	No.19アルマジモ	No.144ベーダモン
			No.28クダモ	No.207プラチナヌメモン
			No.39ハグルモ	No.142ブラックキングヌメモン

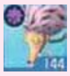
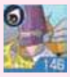
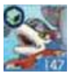
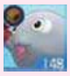
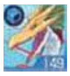
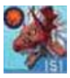
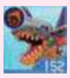
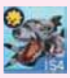
序号	头像	名称	退化型	进化型
81		サイクロモン	No.18アグモン（黑）	No.150メガドラモン
			No.19アルマジモ	No.135ドルグレモン
			No.38ドルモ	No.137ナノモン
82		サンフラウモン	No.36テントモ	No.117エンジェウーモン
			No.42パルモ	No.159ライラモン
			No.50ララモ	No.161リリモン
83		シードラモン	No.22オタマモ	No.134トノサマゲコモン
			No.33シャコモ	No.149メガシードラモン
			No.48ベタモ	No.145ホエーモン
84		ジオグレイモン	No.17アグモ	No.120ギガドラモン
			No.27ギルモ	No.158ライズグレイモン
			No.41ハックモ	No.128スカルグレイモン
85		スカモン	No.17アグモ	No.127スーパースターモン
			No.21エレキモ	No.116エテモン
			No.37トイアグモ	No.144ベーダモン
86		スターモン	No.30ゴツモ	No.148マメモン
			No.37トイアグモ	No.155メタルマメモン
			No.39ハグルモ	No.127スーパースターモン
			No.34ソーラーモン	
87		スティングモン	No.36テントモ	No.113インフェルモン
			No.45ファルコモ	No.138パイルドラモン
			No.54ワームモ	No.118オオクワモン
88		ソーサリモン	No.20インプモ	No.110アンティラモン
			No.32ゴマモ	No.141ピッコロモン
			No.47プロットモ	No.166ワイズモン
89		タンクモン	No.18アグモン（黑）	No.111アンドロモン
			No.19アルマジモ	No.120ギガドラモン
			No.30ゴツモ	No.121キャノンビーモン
				No.136ナイトモン
90		ティラノモン	No.17アグモ	No.148マメモン
			No.18アグモン（黑）	No.150メガドラモン
			No.27ギルモ	No.153メタルグレイモン（青）
				No.154メタルティラノモン
91		テイルモン	No.35テリアモ	No.117エンジェウーモン
			No.40パタモ	No.161リリモン
			No.47プロットモ	No.126シルフィーモン
92		デビモン	No.43ピコデビモ	No.143ブルーメラモン
			No.51ルーチェモ	No.113インフェルモン
			No.53ロップモ	No.153メタルグレイモン（青）
				No.114ヴァンデモン
93		トゲモン	No.23ガオモ	No.147マツハガオモン
			No.42パルモ	No.161リリモン
			No.50ララモ	No.140パンプモン
94		ドルガモン	No.24ガジモ	No.158ライズグレイモン
			No.25ガブモ	No.135ドルグレモン
			No.38ドルモ	No.131チイリンモン
95		ナニモン	No.21エレキモ	No.132デジタマモン
			No.24ガジモ	No.127スーパースターモン
			No.31ゴブリモ	No.112インセキモン
96		ヌメモン	No.22オタマモ	No.142ブラックキングヌメモン
			No.25ガブモ	No.116エテモン
			No.48ベタモ	No.156もんざえモン
97		バードラモン	No.40パタモ	No.115エアロブイモン
			No.44ピヨモ	No.119ガルダモン
			No.49ホークモ	No.131チイリンモン
				No.157ヤタガラモン
98		バケモン	No.20インプモ	No.143ブルーメラモン
			No.29ケラモ	No.140パンプモン
			No.43ピコデビモ	No.114ヴァンデモン
				No.163レディーデビモン
99		ブイドラモン	No.25ガブモ	No.115エアロブイドラモン
			No.46ブイモ	No.123サイバードラモン
			No.47プロットモ	No.154メタルティラノモン
				No.151メガログラウモン
100		プラチナスカモン	No.29ケラモ	No.116エテモン
			No.39ハグルモ	No.155マメモン
			No.41ハックモ	No.144ベーダモン
101		ブラックテイルモン	No.20インプモ	No.123サイバードラモン
			No.52レナモ	No.136ナイトモン
			No.53ロップモ	No.163レディーデビモン
				No.165ワーガルルモン（黑）
102		ベジーモン	No.42パルモ	No.132デジタマモン
			No.48ベタモ	No.159ライラモン
			No.50ララモ	No.109アトラーカブテリモン
			No.26ガブモン（黑）	
103		ペックモン	No.28クダモ	No.110アンティラモン
			No.45ファルコモ	No.141ピッコロモン
			No.49ホークモ	No.157ヤタガラモン
104		メラモン	No.17アグモ	No.143ブルーメラモン
			No.27ギルモ	No.133デスメラモン
			No.49ホークモ	No.148マメモン
			No.34ソーラーモ	No.139パンジャモン
105		ユキダルモン	No.25ガブモ	No.129ズドモン
			No.32ゴマモ	No.117エンジェウーモン
			No.47プロットモ	No.156もんざえモン
			No.26ガブモン（黑）	
106		レオモン	No.21エレキモ	No.122グラップレオモン
			No.23ガオモ	No.152メタルグレイモン
			No.24ガジモ	No.112インセキモン
				No.139パンジャモン
107		レッパモン	No.28クダモ	No.160ラピッドモン
			No.40パタモ	No.141ピッコロモン
			No.47プロットモ	No.131チイリンモン
			No.26ガブモン（黑）	
108		ワスプモン	No.36テントモ	No.121キャノンビーモン
			No.38ドルモ	No.160ラピッドモン
			No.54ワームモ	No.109アトラーカブテリモン
				No.118オオクワモン

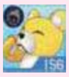
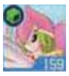
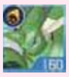
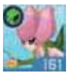
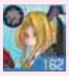
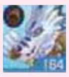
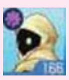
完全体

序号	头像	名称	退化型	进化型
109		アトラーカブテリモン	No.66カブテリモ	No.181グワンクワガーモン
			No.102ベジーモ	No.215ホーリードラモン
			No.108ワスモ	No.211ヘラクルカブテリモン
110		アンティラモン	No.68ガルゴモ	No.184ケルビモン（善）
			No.88ソーサリモ	No.196ディアボロモン
			No.103ペックモ	No.195ディアナモン
111		アンドロモン	No.64ガードロモ	No.183クレニアムモン
			No.76クロックモ	No.202ハイアンドロモン
			No.89タンクモ	No.193タイガーヴェスパモン
112		インセキモン	No.57アンキロモ	No.169イーバモン
			No.95ナニモ	No.222メテルエテモン
			No.106レオモ	No.195ディアナモン
113		インフェルモン	No.73クリサリモ	No.212ベルゼブモン
			No.87ステイングモ	No.196ディアボロモン
			No.92デビモ	No.173ヴェノムヴァンデモン
114		ヴァンデモン	No.59ウイザーモ	No.203バルバモン
			No.92デビモ	No.205ピエモン
			No.98バケモ	No.173ヴェノムヴァンデモン
			No.55アイスデビモン	
115		エアロブイドラモン	No.56アクイラモ	No.229レイヴモン
			No.97バードラモ	No.199デュナスモン
			No.99ブイドラモ	No.168アルフォースブイドラモン
116		エテモン	No.85スカモ	No.222メタルエテモン
			No.96ヌメモ	No.205ピエモン
			No.100プラチナスカモ	No.207プラチナヌメモン
			No.79ゲレモン	
117		エンジェウーモン	No.82サンフラウモ	No.215ホーリードラモン
			No.91テイルモ	No.176オファニモン
			No.105ユキダルモ	No.216マスティモン
118		オオクワモン	No.77クワガーモ	No.196ディアボロモン
			No.87ステイングモ	No.181グランクワガーモン
			No.108ワスプモ	No.211ヘラクルカブテリモン
119		ガルダモン	No.56アクイラモ	No.213ホウオウモン
			No.62エンジェモ	No.189ジャスティモン

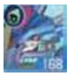
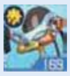
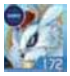
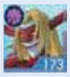
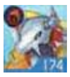
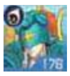
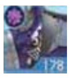
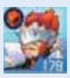
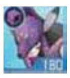
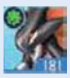
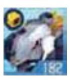
序号	头像	名称	退化型	进化型
119			No.97バードラモ	No.229レイヴモン
120		ギガドラモン	No.72グラウモ	No.225メタルシードラモン
			No.84ジオグレイモ	No.221ムゲンドラモン
			No.89タンクモ	No.182グランドロコモン
121		キャノンビーモン	No.77クワガーモ	No.192セントガルゴモン
			No.89タンクモ	No.182グランドロコモン
			No.108ワスプモ	No.193タイガーヴェスパモン
122		グラップレオモン	No.64ガードロモ	No.204バンチョーレオモン
			No.65ガオガモ	No.200ドゥフトモン
			No.106レオモ	No.185サーベルレオモン
123		サイバードラモン	No.73クリサリモ	No.189ジャスティモン
			No.99ブイドラモ	No.194タイタモン
			No.101ブラックテイルモ	No.167アルファモン
124		シャッコウモン	No.57アンキロモ	No.184ケルビモン（善）
			No.62エンジェモ	No.172ヴァイクモン
				No.178カオスデュークモン
125		ジュレイモン	No.60ウッドモ	No.181グランクワガーモン
			No.66カブテリモ	No.180クズハモン
			No.77クワガーモ	No.206ピノッキモン
			No.55アイスデビモン	
126		シルフィーモン	No.56アクイラモ	No.199デュナスモン
			No.91テイルモ	No.214ホウオウモン
				No.186サクヤモン
127		スーパースターモン	No.85スカモ	No.189ジャスティモン
			No.86スターモ	No.179ガンクゥモン
			No.95ナニモ	No.207プラチナヌメモン
			No.79ゲレモン	
128		スカルグレイモン	No.57アンキロモ	No.197デーモン
			No.74グレイモ	No.188シャイングレイモン
			No.84ジオグレイモ	No.194タイタモン
129		ズドモン	No.58イッカクモ	No.223メタルガルルモン
			No.69ガルルモ	No.218マリンエンジェモン
			No.105ユキダルモ	No.172ヴァイクモン
130		タオモン	No.60ウッドモ	No.195ディアナモン
			No.71キュウビモ	No.180クズハモン
			No.73クリサリモ	No.186サクヤモン
131		チィリンモン	No.94ドルガモ	No.223メタルガルルモン
			No.97バードラモ	No.191セラフィモン

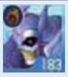
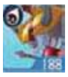
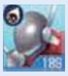
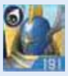
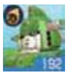
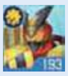
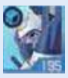
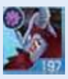
序号	头像	名称	退化型	进化型
131			No.107レッパモ	No.190スレイプモン
132		デジタマモン	No.63オーガモ	No.219ミネルヴァモン
			No.95ナニモ	No.213ベルフェモン
			No.102ベジーモ	No.194タイタモン
133		デスメラモン	No.59ウイザーモ	No.179ガンクゥモン
			No.63オーガモ	No.212ベルゼブモン
			No.104メラモ	No.216ボルトモン
134		トノサマゲコモン	No.67カラツキヌメモ	No.210プレシオモン
			No.78ゲコモ	No.227リヴァイアモン
			No.83シードラモ	No.172ヴァイクモン
135		ドルグレモン	No.69ガルルモ	No.167アルファモン
			No.81サイクロモ	No.175エグザモン
			No.94ドルガモ	No.190スレイプモン
			No.75グレイモン（青）	
136		ナイトモン	No.76クロックモ	No.183グレニアムモン
			No.89タンクモ	No.200ドゥフトモン
			No.101ブラックティルモ	No.230ロードナイトモン
			No.75グレイモン（青）	
137		ナノモン	No.64ガードロモ	No.221ムゲンドラモン
			No.76クロックモ	No.224メタルガルルモン（黒）
			No.81サイクロモ	No.182グランドロコモン
138		パイルドラモン	No.61エクスブイモ	No.170インペリアルドラモンDM
			No.87スティングモン	
139		パンジャモン	No.69ガルルモ	No.204バンチョーレオモン
			No.104メラモ	No.185サーベルレオモン
			No.106レオモ	No.220ミラージュガオガモン
140		パンプモン	No.60ウッドモ	No.216ボルトモン
			No.93トゲモ	No.206ピノッキモン
			No.98バケモ	No.231ロゼモン
141		ピッコロモン	No.88ソーサリモ	No.214ホウオウモン
			No.103ペックモ	No.218マリンエンジェモン
			No.107レッパモ	No.176オファニモン
142		ブラックキングヌメモン	No.67カラツキヌメモ	No.207プラチナヌメモン
			No.80ゴールドヌメモ	No.222メタルエテモン
			No.96ヌメモ	No.209プリンスマメモン
143		ブルーメラモン	No.92デビモ	No.203バルバモン
			No.98バケモ	No.216ボルトモン
			No.104メラモ	No.197デーモン
			No.70ガルルモン（黒）	

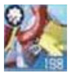
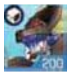
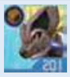
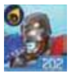
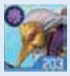
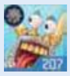
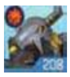
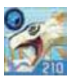
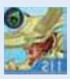
序号	头像	名称	退化型	进化型
144		ベーダモン	No.80ゴールドヌメモ	No.169イーバモン
			No.85スカモ	No.211ヘラクルカブテリモン
			No.100プラチナスカモ	No.202ハイアンドロモン
145		ホエーモン	No.58イッカクモ	No.210プレシオモン
			No.78ゲコモ	No.218マリンエンジェモン
			No.83シードラモ	No.225メタルシードラモン
146		ホーリーエンジェモン	No.57アンキロモ	No.188シャイングレイモン
			No.61エクスブイモ	No.230ロードナイトモン
			No.62エンジェモ	No.191セラフィモン
147		マツハガオガモン	No.58イッカクモ	No.204バンチョーレオモン
			No.65ガオガモ	No.220ミラージュガオガモン
			No.93トゲモ	No.192セントガルゴモン
			No.70ガルルモン（黒）	
148		マメモン	No.86スターモ	No.206ピノッキモン
			No.90ティラノモ	No.209プリンスマメモン
			No.104メラモ	No.174ウォーグレイモン
149		メガシードラモン	No.67カラツキヌメモ	No.227リヴァイアモン
			No.78ゲコモ	No.225メタルシードラモン
			No.83シードラモ	No.210プレシオモン
150		メガドラモン	No.74グレイモ	No.208ブラックウォーグレイモン
			No.81サイクロモ	No.221ムゲンドラモン
			No.90シードラモ	No.168アルフォースブイドラモン
151		メガグラウモン	No.68グレイモ	No.198デュークモン
			No.72サイクロモ	No.178カオスデュークモン
			No.99ティラノモ	No.226ラストティラノモン
152		メタルグレイモン	No.72ガルゴモ	No.226ラストティラノモン
			No.74グラウモ	No.177ガイオウモン
			No.106ブイドラモ	No.174ウォーグレイモン
153		メタルグレイモン（青）	No.74グレイモ	No.208ブラックウォーグレイモン
			No.90ティラノモ	No.177ガイオウモン
			No.92デビモ	No.174ウォーグレイモン
			No.75グレイモン（青）	
154		メタルティラノモン	No.72グラウモ	No.208ブラックウォーグレイモン
			No.90ティラノモ	No.198デュークモン
			No.99ブイドラモ	No.226ラストティラノモン

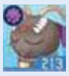
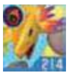
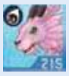
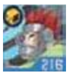
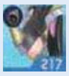
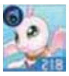
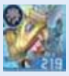
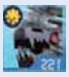
序号	头像	名称	退化型	进化型
155		メタルマメモン	No.64ガードロモ	No.169イーバモン
			No.86スターモ	No.202ハイアンドロモン
			No.100プラチナスカモ	No.209プリンスマメモン
			No.79ゲレモン	
156		もんざえもん	No.71キュウビモ	No.219ミネルヴァモン
			No.96ヌメモ	No.186サクヤモン
			No.105ユキダルモ	No.185サーベルレオモン
157		ヤタガラモン	No.56アクイラモ	No.219ミネルヴァモン
			No.97バードラモ	No.229レイヴモン
			No.103ペックモ	No.180クズハモン
158		ライズグレイモン	No.61エクスブイモ	No.175エグザモン
			No.84ジオグレイモ	No.177ガイオウモン
			No.94ドルガモ	No.188シャイングレイモン
159		ライラモン	No.66カブテリモ	No.228リリスモン
			No.82サンフラウモ	No.232ロトスモン
			No.102ベジーモ	No.231ロゼモン
160		ラピッドモン	No.68ガルゴモ	No.192セントガルゴモン
			No.107レッパモ	No.193タイガーヴェスパモン
			No.108ワスプモ	No.224メタルガルルモン（黒）
161		リリモン	No.82サンフラウモ	No.215ホーリードラモン
			No.91テイルモ	No.232ロトスモン
			No.93トゲモ	No.231ロゼモン
162		ルーチェモンFM	No.51ルーチェモ	No.237ルーチェモンSM
163		レディーデビモン	No.71キュウビモ	No.228リリスモン
			No.98バケモ	No.232ロトスモン
			No.101ブラックテイルモ	No.217マスティモン
			No.55アイスデビモン	
164		ワーガルルモン	No.63オーガモ	No.223メタルガルルモン
			No.65ガオガモ	No.224メタルガルルモン（黒）
			No.69ガルルモ	No.220ミラージュガオガモン
165		ワーガルルモン（黒）	No.70ガルルモン（黒）	No.224メタルガルルモン（黒）
			No.101ブラックテイルモ	No.219ミネルヴァモン
				No.204バンチョーレオモン
166		ワイズモン	No.59ウィザーモ	No.173ヴェノムヴァンデモン
			No.76クロックモ	No.213ベルフェモンSM
			No.88ソーサリモ	No.205ピエモン

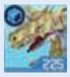
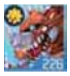
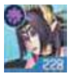
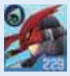
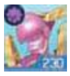
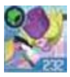
究极体

序号	图像	名称	退化型	进化型
167		アルファモン	No.123サイバードラモン	–
			No.135ドルグレモン	
168		アルファーブイドラモン	No.115エアロブイモン	–
			No.150メガドラモン	
169		イーバモン	No.112インセキモン	–
			No.144ベーダモン	
			No.155メタルマメモン	
170		インペリアルドラモンDM	No.138パイルドラモ	No.233インペリアルドラモンPM
				No.171インペリアルドラモンFM
171		インペリアルドラモンFM	–	No.170インペリアルドラモンDM
172		ヴァイクモン	No.124シャッコウモン	–
			No.129ズドモン	
			No.134トノサマゲコモン	
173		ヴェノムヴァンデモン	No.113インフェルモン	–
			No.114ヴァンデモン	
			No.166ワイズモン	
174		ウォーグレイモン	No.148マメモ	No.234オメガモン
			No.152メタルグレイモン	
			No.153メタルグレイモン（青）	
175		エグザモン	No.135ドルグレモン	–
			No.158ライズグレイモン	
176		オファニモン	No.117エンジェウーモン	–
			No.141ピッコロモン	
177		ガイオウモン	No.152メタルグレイモン	–
			No.153メタルグレイモン（青）	
			No.158ライズグレイモン	
178		カオスデュークモン	No.124シャッコウモン	–
			No.151メガログラウモン	
179		ガンクウモン	No.127スーパースターモン	–
			No.133デスメラモン	
180		クズハモン	No.125ジュレイモン	–
			No.130タオモン	
			No.157ヤタガラモン	
181		グランクワガーモン	No.109アトラーカブテリモン	–
			No.118オオクワモン	
			No.125ジュレイモン	
182		グランロコモン	No.120ギガドラモン	–
			No.121キャノンビーモン	

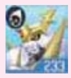
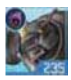
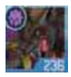
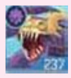
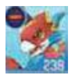
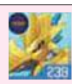
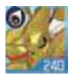
序号	图像	名称	退化型	进化型
182			No.137ナノモン	
183		クレニアムモン	No.111アンドロモン	–
			No.136ナイトモン	
184		ケルビモン（善）	No.110アンティラモン	–
			No.124シャッコウモン	
185		サーベルレオモン	No.122グラップレオモン	–
			No.139パンジャモン	
			No.156もんざえモン	
186		サクヤモン	No.126シルフィーモン	–
			No.130タオモン	
			No.156もんざえモン	
187		ジエスモン	No.41ハックモン	–
188		シャイングレイモン	No.128スカルグレイモン	–
			No.146ホーリーエンジェモン	
			No.158ライズグレイモン	
189		ジャスティモン	No.119ガルダモン	–
			No.123サイバードラモン	
			No.127スーパースターモン	
190		スレイプモン	No.131チィリンモン	–
			No.135ドルグレモン	
191		セラフィモン	No.131チィリンモン	–
			No.146ホーリーエンジェモン	
192		セントガルゴモン	No.121キャノンビーモン	–
			No.147マッハガオガモン	
			No.160ラピッドモン	
193		タイガーヴェスパモン	No.111アンドロモン	–
			No.121キャノンビーモン	
			No.160ラピッドモン	
194		タイタモン	No.123サイバードラモン	–
			No.128スカルグレイモン	
			No.132デジタマモン	
195		ディアナモン	No.110アンティラモン	–
			No.112インセキモン	
			No.130タオモン	
196		ディアボロモン	No.110アンティラモン	–
			No.113インフェルモン	
			No.118オオクワモン	
197		デーモン	No.128スカルグレイモン	–
			No.143ブルーメラモン	

序号	图像	名称	退化型	进化型
198		デュークモン	No.151メガログラウモン	–
			No.154メタルティラノモン	
199		デュナスモン	No.115エアロブイドラモン	–
			No.126シルフィーモン	
200		ドゥフトモン	No.122グラップレオモ	No.201ドゥフトモンLM
			No.136ナイトモン	
201		ドゥフトモンLM	–	No.200ドゥフトモン
202		ハイアンドロモン	No.111アンドロモン	–
			No.144ベーダモン	
			No.155メタルマメモン	
203		バルバモン	No.114ヴァンデモン	–
			No.143ブルーメラモン	
204		バンチョーレオモン	No.122グラップレオモン	–
			No.139パンジャモン	
			No.147マッハガオガモン	
			No.165ワーガルルモン	
205		ピエモン	No.114ヴァンデモン	–
			No.116エテモン	
			No.166ワイズモン	
206		ピノッキモン	No.125ジュレイモン	–
			No.140パンプモン	
			No.148マメモン	
207		プラチナヌメモン	No.80ゴールドヌメモン	–
			No.116エテモン	
			No.127スーパースターモン	
			No.142ブラックキングヌメモン	
208		ブラックウォーグレイモン	No.150メガドラモ	No.235オメガモンズワルト
			No.153メタルグレイモン（青）	
			No.154メタルティラノモン	
209		プリンスマメモン	No.142ブラックキングヌメモン	–
			No.148マメモン	
			No.155メタルマメモン	
210		プレシオモン	No.134トノサマゲコモン	–
			No.145ホエーモン	
			No.149メガシードラモン	
211		ヘラクルカブテリモン	No.109アトラーカブテリモン	–
			No.118オオクワモン	
			No.144ベーダモン	

序号	图像	名称	退化型	进化型
212		ベルゼブモン	No.113インフエルモン	–
			No.133デスメラモン	
213		ベルフェモンSM	No.132デジタマモ	No.236ベルフェモンRM
			No.166ワイズモン	
214		ホウオウモン	No.119ガルダモン	–
			No.126シルフィーモン	
			No.141ピッコロモン	
215		ホーリードラモン	No.109アトラーカブテリモン	–
			No.117エンジェウーモン	
			No.161リリモン	
216		ボルトモン	No.133デスメラモン	–
			No.140パンプモン	
			No.143ブルーメラモン	
217		マスティモン	No.117エンジェウーモン	–
			No.163レディーデビモン	
218		マリンエンジェモン	No.129ズドモン	–
			No.141ピッコロモン	
			No.145ホエーモン	
219		ミネルヴァモン	No.132デジタマモン	–
			No.156もんざえモン	
			No.157ヤタガラモン	
			No.165ワーガルルモン（黑）	
220		ミラージュガオガモン	No.139パンジャモン	–
			No.147マッハガオガモン	
			No.164ワーガルルモン	
221		ムゲンドラモン	No.120ギガドラモン	–
			No.137ナノモン	
			No.150メガドラモン	
222		メタルエテモン	No.112インセキモン	–
			No.116エテモン	
			No.142ブラックキングヌメモン	
223		メタルガルルモン	No.131チイリンモ	No.234オメガモン
			No.129ズドモン	
			No.164ワーガルルモン	
224		メタルガルルモン（黑）	No.137ナノモ	No.235オメガモンズワルト
			No.160ラピッドモン	
			No.164ワーガルルモン	
			No.165ワーガルルモン（黑）	

序号	图像	名称	退化型	进化型
225		メタルシードラモン	No.120ギガドラモン	–
			No.145ホエーモン	
			No.149メガシードラモン	
226		ラストティラノモン	No.151メガログラウモン	–
			No.152メタルグレイモン	
			No.154メタルティラノモン	
227		リヴァイアモン	No.134トノサマゲコモン	–
			No.149メガシードラモン	
228		リリスモン	No.159ライラモン	–
			No.163レディーデビモン	
229		レイヴモン	No.115エアロブイドラモン	–
			No.119ガルダモン	
			No.157ヤタガラモン	
230		ロードナイトモン	No.136ナイトモン	–
			No.146ホーリーエンジェモン	
231		ロゼモン	No.140パンプモン	–
			No.159ライラモン	
			No.161リリモン	
232		ロトスモン	No.159ライラモン	–
			No.161リリモン	
			No.163レディーデビモン	

超究极体 / 装甲体

序号	头像	名称	退化型	进化型
233		インペリアルドラモンPM	No.170インペリアルドラモンDM	–
234		オメガモン	No.174ウォーグレイモン	–
			No.223メタルガルルモン	
235		オメガモンズワルト	No.208ブラックウォーグレイモン	–
			No.224メタルガルルモン（黑）	
236		ベルフェモンRM	No.213ベルフェモンSM	–
237		ルーチェモンSM	No.162ルーチェモンLM	–
238		フレイドラモン	No.46ブイモン	–
239		マグナモン	No.46ブイモン	–
240		ラピッドモン（アーマー体）	No.35テリアモン	–



THE EVIL WITHIN
THE ASSIGNMENT

DLC 补完计划 DLC GUIDE

《邪恶深处》的第一弹 DLC "The Assignment" 原本在 3 月 10 日就已于其他各服放出下载，但港服一直拖到 4 月 1 日才正式上架，这也是本次 "DLC 补完计划" 直到现在才补完相关攻略的原因。第二弹 DLC "The Consequence" 已经预告将于 4 月 21 日上架，希望港服不要再让玩家们苦等太久啊。

文 苍穹　美编 心の永恒

邪恶深处		Bethesda Softworks	动作冒险
多机种	The Evil Within		港版
	2014年10月15日	本地1人	对应年龄：18岁以上
	PS3/PS4版售价为：420港币，X360/Xbox One版售价为：429港币		

系统变化

本 DLC 操作的角色是茱莉·基曼（Julie Kidman），并不像主线流程那样主张战斗生存，而是更强调避战和潜入，因此在系统方面也有一些不同。

手电筒

手电筒并非战斗武器，按 L3 键可以点亮或熄灭，按 L2 键则能举起聚焦。手电筒不像《生化危机 启示录 2》中那样能用来干扰敌人，仅用于发现隐藏的道路、提示或敌人，主要用在解谜方面，在 "黑暗模式" 中也是最可靠的光源。

警觉标志

DLC 中的警觉标志不再是正篇的 "眼睛" 图标，而是改为了一段弧线，弧线的方向表示敌人与基曼的相对位置，颜色则表明其警觉状态——黄色时表明敌人已经察觉到玩家、正主动展开搜索；红色时则表明敌人已经发现玩家。在 "OPTIONS" → "敌人指示标志" 选项中可以选择开启或关闭。

掩体与诱敌

有按键提示处按 × 键能倚靠掩体，左摇杆控制移动，到达边缘时可以探出头去窥视。在掩体中按□ /X 键还能出声呼唤，以此吸引敌人，自己则趁机从另一侧绕开。注意，想要在掩体状态下投掷酒瓶，惟有在身体外倾、探出头去时才可以。



生命力回复

DLC 全程没有任何注射器供玩家快速回血，生命力全靠自动回血机制来回复。只要保持静止不动，基曼的生命力就会慢慢回复至最大值，而在掩体或躲藏状态下，回复速度还会更快。与正篇的赛巴斯汀一样，当基曼的生命力为红血状态时移动缓慢，无法进行冲刺。

体术与暗杀

虽然按△ /Y 键基曼会使出一记踢击，但威力基本可以忽略不计，只用于被一般的 "魔缠者" 类敌人靠近时暂时解围。在流程中可以拿到的斧头并不能像主线那样自由使用，仅在敌人未警觉

© 2015 ZeniMax Media Inc. Developed in association with Tango Gameworks. All Rights Reserved.

状态下，从其身后按 R1/RB 键悄悄接近才会出现暗杀提示。斧头是一次性消耗品，持有一个的前提下，利用酒瓶命中敌人头部后也可以实施正面击杀。

难度说明

第 1 弹 DLC 只有两种难度，生存（SURVIVAL）难度是一般模式，而黑暗（KURAYAMI）模式在流程到达拿手电筒处时场景就会一片漆黑，只有少数微弱的光源，可视范围极其有限也增加了恐怖感和难度，而且敌人警觉标志是强制关闭的。想要顺利通关除了需利用好手电筒外，也考验玩家对于流程的熟悉程度，“背版”是少不了的。DLC 中的敌人多少都会发出一些光，而且大多数对声音比较敏感，眼睛则比较瞎，因此黑暗模式相比正篇的恶梦（AKUMU）难度而言简单很多。由于 DLC 二周目也不存在有什么有利条件，黑暗模式中敌人的配置与一般模式没有区别，建议在正常模式先打一段到记录点存档，然后趁着流程熟练立刻切换到黑暗模式，这样循序渐进的方式进行。

无惧黑暗

银杯/40点

取得条件： 在The Assignment中以KURAYAMI模式完成游戏

SURVIVAL难度全收集攻略

收集说明

DLC 中包含 5 种收集品，3 份**人事档案**、7 份**研究纪录**以及**撕碎的信**都与奖杯 / 成就有关。其中撕碎的信较为特殊，其碎片都是装在保险箱中的，而解锁的密码则会随机变化，攻略中只能给出解谜方式、无法直接给出答案。**唱片**与奖杯 / 成就无关，用于解锁标题菜单“Soundtrack Player”的乐曲。**蜗牛**同样与奖杯 / 成就无关，用于解锁标题菜单“Model Viewer”的模型，且收集方法较为特殊，要先用手电聚光照射（请注意调小音量），令其变成“Tango Gameworks”的图标形状后才能捡起。

医生的笔记

银杯/40点

取得条件： 在The Assignment中收集所有研究纪录

我的过去

铜杯/15点

取得条件： 在The Assignment中收集所有人事档案

不幸的信件？

铜杯/15点

取得条件： 在The Assignment中完整拼凑隐藏信件

说明： 集齐8个碎片后，还要在菜单的“ARCHIVE”界面中将其拼凑起来才行，□/X键旋转碎片、左摇杆控制移动、○/A键放置。拼图方式如图所示。



第1章 An Oath

收集品：人事档案 2、研究纪录 3、撕碎的信 4、唱片 2、蜗牛 3

开场后的森林并没有什么可探索要素，一直向前跑、进入点着火盆的洞穴。剧情过后面临分岔路，先走右侧可在躺椅上回收**档案 1**，再原路返回走左边的岔路，遇到木板挡路时直接用体术踹开。场景切换到莫比乌斯总部，红色的沙发和黑猫就是本 DLC 的新颖存档方式。跑到指纹锁处长按○ / A 键开门，靠近“西装男”触发对话，随后跟着他走进实验室。

再次进入 STEM 的世界，拿到左手边卡在门把上的手电筒后先不要离开，转身进入布帘包围的区域，在床脚的药品架下层有**蜗牛 1**。随后推开有血迹的大门，穿过尸横遍地的药品室，长按○ / A 键打开机关门。有生还者的房间和走廊右侧的大门目前都上着锁，先进入小房门正对着的通风管道。在行进的过程中会听到刺耳的高跟鞋声，还能目睹“灯女（Light Woman）”残杀生还者的一幕。从通风管离开后，先前走廊的上锁大门就会开启了。天花板有血迹滴下的尸体前有**纪录 1**，继续前进会遭遇挡路的“魔缠者（Haunted）”，由于不能正面硬拼，需要利用掩体系统和呼叫声引它过来，再趁机俯身靠近大门。

连打按键进入房间后，右侧桌上有装着**信件 1**的保险箱，4 位密码是沿着血手印由深到浅的顺序按下数字。推开挡路的垃圾车，在昏暗的走廊中捡起酒瓶，躲在掩体后把酒瓶扔向对面的房间，引开巡逻的敌人后再进入走廊的通风管道。

离开通风管道后先进入正面的房间，桌上有一部电话，调查可令隔壁房间的电话作响，同时把走廊上徘徊的敌人吸引进去，此时只要跑去关住隔壁的房门就能困住敌人，同时解锁特殊条件的奖杯 / 成就。随后可以放心熟悉一下地形，目前标有“Physical Plant Office”的双开门上锁，得从锁住敌人的房间门正对着的通风管道进入，拿到“办公室门禁卡”后会有敌人破门而入，立刻躲进衣柜，等灯女把敌人解决后，再出去用门卡打开先前的上锁房门。

恶作剧电话

银杯/20点

取得条件： 利用电话声把敌人引进房间锁起来

进入自动打开的大门，调查亮着红灯的指纹锁却被告知权限被终止、无法进入，调查桌上的电脑后顺势躲入掩体、不要采取任何动作，静静等灯女离开后再依样画瓢，对着墙壁上的莫比乌斯标志用手电聚焦、照出房门。沿着惟一的道路前进，存档点过后上楼，在通风管盖掉下来的位置右侧有**唱片 1**。



连打○/A键开门后，右侧的楼梯下有两个敌人在慢慢移动，先左拐爬过洞口进入被玻璃隔开的房间，沙发前的茶几上有**信件2**，保险箱的3个密码在左侧墙上的三幅画上，必须用手电聚光才能看到数字和对应的颜色。再从右侧的楼梯下楼，楼梯下方的通风管道内则藏着**蜗牛2**。这里的自动售货机调查后会掉出酒瓶，而刚才的两名敌人已经徘徊进了办公室内。开门先左拐进入小房间，调查手机后出门，再调查桌上的电话，这样手机铃声才会作响，把敌人引进去后关门同样可以解锁奖杯/成就“恶作剧电话”。运气好的话两个敌人都会被引进去，如果门前的敌人没有警觉，就等拿到右侧桌上的“研究室门禁卡”后，扔酒瓶引开它，再去刷卡开门走人。

沿通风管道离开，下层是一处解谜，左侧的灯光在墙上照射出的图案就是提示。玩家要用手电筒照射右侧的“倒L型”标志，配合墙上的五角星映出莫比乌斯标志就能令门现形。进入房间再次照射墙上的莫比乌斯标志，调查出现的办公桌得到**纪录2**。剧情过后从新出现的门离开，下楼梯立刻左拐，在白布边的药品架上藏有**蜗牛3**。进入放映室对着矮柜上的莫比乌斯标志聚光，令放映机出现后静待剧情结束，再跟着幻象进入新的区域，两侧布帘后的黑板上经过照射都会出现一幅STEM的设计图，三幅全部照出后触发剧情，传来灯女踢门的声音，高跟鞋的脚步声远去后就能从正面的大门离开。

前方那扇不断开合的自动门无法通过（靠近后会看到红衣女子劳拉的身影，用手电筒持续对她聚光有“惊喜”），只能从左侧的机关门离开。跑下楼梯后目睹赛巴斯汀和乔瑟夫离去，不过挡路的指纹门依旧无法开启，只能走进通往“Biometrics”的电梯。调查电脑后获得“生物辨识卡”，在隔壁房间扫面脸部，再穿过玻璃门来到下层，途中有一个通风口会遭到不明撞击，在隔壁进行手部扫描的过程中新敌人“尸怪（Cadaver）”就会登场。目前还没有危险，待手部扫描结束后，右侧门外的通风管道里有**唱片2**。钻入左侧的通风管道，途中又有一只尸怪在巡逻。这种敌人只有听觉没有视觉，只要不贴身触碰到它或发出巨大声响就不会有事，不过一旦触发警觉并被其近身就是一击必杀。

踢掉扶梯到达下层要与大量的尸怪周旋，注意俯身缓缓潜行，正在“进食”的敌人构不成威胁，左拐绕到角落可捡到酒瓶，用来把最后那只挡在出口的敌人引开。它右侧的小道通往一个扶梯，爬上还能发现**信件3**，按下保险箱的按键后会令该按键和周围4格都点亮或熄灭（即效果范围为“十”字形），而解谜方式就是要让面板上所有的格子都亮起（玩过《生化危机》的玩家一定不会陌生），右侧的架子上还有酒瓶可供利用。

解谜完成后原路返回，拉动两个机关来到另一个场景，这里的铁门是循环开闭的，闭合时发出的巨大声响会引来敌人，想顺利通过必须把握好时间差。在有两只怪物绕圈巡逻的场景，先穿过中央的铁门，推动垃圾车撞死对面正在进食的尸怪后，再返回穿过另一侧的铁门才能爬上垃圾车，沿扶梯安全离开。

进入上层房间进行神经扫描，完成档案的建立，这样指纹门就都可以通行了，屋内的电脑旁还有**档案2**。通过指纹扫描让中央的升降桥下降，调查来时的电梯会有敌人冲出，稍微把它引开一下，再迅速冲入电梯即可。

开启先前看到赛巴斯汀和乔瑟夫处的指纹门，上楼梯后左手边的办公桌上就有**信件4**，而左侧道路走到尽头处、灯光照射的墙上有16个红色方块，用手电筒聚光就会显示出该保险箱密码对应的按键。继续前进见到两人搭乘电梯而去，下楼后自动开启的门左侧的柜子上有**纪录3**。来到机房调查电梯边的指纹锁，随后要在电力完全恢复前与灯女展开周旋。建议让对方保持在自己的视野范围中，活用机箱作掩护俯身躲避灯女的探照灯光，如果不慎被发现只要躲避一会儿也可以令其取消红光的警觉状态，但是千万不能被灯光持续照射，否则会陷入行动缓慢的虚弱状态，被灯女靠近后就回天乏术了。后期机箱之间会出现电流，碰触到会受到伤害，不过只要耐心依旧不难躲避BOSS，等电梯到来后立刻冲过去，再沿惟一的道路跑到尽头即可结束本章。



不一样的开始

铜杯/20点

取得条件：完成第1章“An Oath”

第2章 Crossing Paths

收集品：人事档案1、研究纪录4、撕碎的信4、唱片3、蜗牛2

照射右侧的莫比乌斯标志让裂缝出现，再沿着下水道前进。俯身穿过一个洞口后会发现隐形的魔缠者正在徘徊，惟有手电筒的光能够把它照出来，地面上的水纹也可以用来判断方位。前方不远就能拿到斧头，看准时机暗杀掉这名敌人，而在右侧的废墟处还有**唱片3**。继续前进先推开红色的房门，在亮着红灯的尸体边回收斧头，回走廊躲在盖着蓝色帆布的木箱后，趁机杀掉另一名巡逻的敌人，随后才能安全地转动阀门，而阀门左侧的房间内还有**纪录4**。

爬下梯子、穿过水管，再前进少许就会触发定点射击的强制战斗，基曼被卡在原地无法移动，任何敌人近身都是一击毙命，不过玩家也终于有枪可以发泄一下。除了要把握好上弹时机外，尸怪的爆炸效果会波及到周围的敌人，这点也可以多加利用，最后灯女还会自己跳下来，命中它的灯罩或打几枪身体就能将其击退。顺利解围后子弹也正好打光，先向正面跑、爬上右前方石柱后的扶梯，**信件5**的保险箱的密码转动方向和刻度写在右侧的石柱上，需用手电照出。举例说明，如果密码为“右22、左4、右18”，则表示要通过右转的方式让刻度到达22，再左转让刻度到4，最后右转到刻度18，中途不能退出。

返回下层继续推进主线流程，进入存档点边的通风管道。在目睹乔瑟夫离开后，左侧的控制电路也烧毁了，现在需要找齐3个“分线盒保险丝”。取下电路板左侧的第1个保险丝并安在面板左下角，边上的门就会开启。爬到下层后左侧岔路有莫比乌斯的标志，照射并穿过水管，在扶梯上可找到**信件6**，解谜方式与第4个保险箱一致，按键提示就在身后的墙壁上。回去走右侧的岔路爬上扶梯，转动阀门进入屋内后，这里的铁丝网外有一些正在进食的敌人，不用理会。穿过亮着绿灯的房门会看到“铁钩男（Trauma）”的培养皿，先走到道路尽头推门出去回收保险丝，回程时正准备开门铁钩男就会跳出，迅速跑回道路的一侧引它过来，再借助铁丝网的洞口即可脱身。回到隔壁的房间正准备调查阀门铁钩男又追了进来，利用中央的木箱躲开其视线，等它巡视过后就会走出房间，此时才能安全地开门离开。



把第2个保险丝安在面板右下角，穿过对面开启的铁闸门。在一个地上有无数圆孔和血迹的位置，先推开红色的门拿到保险丝，返回时利用这个一次性机关把破门而入的敌人干掉。推开敌人进来时的门，先左拐爬过铁丝网的破洞，可发现**蜗牛4**。这个房间有两名巡视的敌人，如果身上带着一个酒瓶，可以直接往地上的机关处投掷，吸引其聚集后一次性杀死，顺便也能解锁奖杯/成就。如果没有攒下酒瓶又想拿奖杯/成就，就得依靠走位来吸引敌人了——一进门后就直接往陷阱上跑、再冲到左前方，两个敌人基本能同时插死。其实不追求奖杯/成就的话，直接看准时机冲过去拉动机关，到对面再拉一次就可以用闸门隔开敌人，非常简单。



一举多得

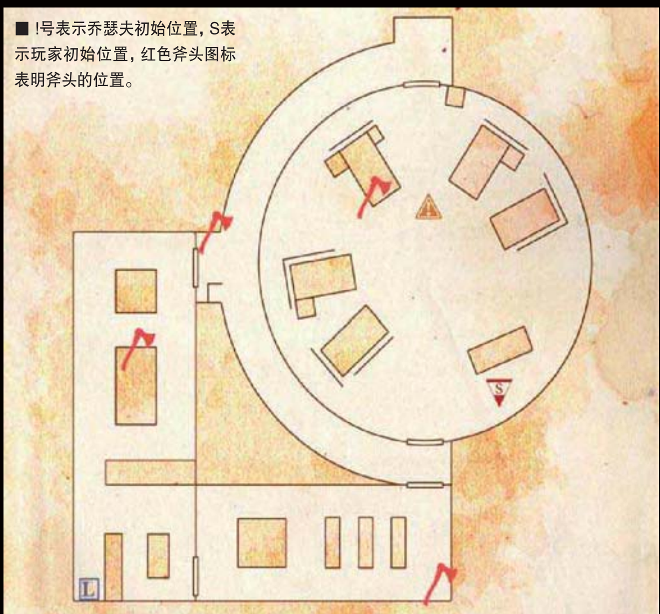
铜杯/20点

取得条件： 用一个陷阱杀死两个以上的敌人

转动阀门离开后，两侧的敌人会纷纷破笼而出，直接跑向对面安上最后一个保险丝，冲入乔瑟夫离开时的铁门就安全了。推开蓝色的房门，在墙角两个黄色的油桶上有**纪录5**。跳下断裂处触发剧情，然后往乔瑟夫正对的方向跑可以回收**唱片4**，照射墙上的莫比乌斯标志就能到达存档点。沿旋转楼梯上行，先照射门右侧的莫比乌斯标志，进入隐藏房间后调查最右侧的箭头符号一次，再通过手电聚光让墙上的标志完整，可以从暗格中找到**纪录6**。从铁门处离开就要迎来与乔瑟夫的战斗。

BOSS战 Joseph

玩家能对乔瑟夫造成伤害的方式只有背后的斧头暗杀，需要攻击3次才能结束战斗。这里的地形如地图所示，众多摆设都可以成为躲避乔瑟夫视线的有利条件，场景中还有一些电子装置，诸如放映机、录音机等，调查启动后也能对BOSS造成干扰，但需注意，想解锁特殊奖杯/成就就千万不要使用。不慎被对方发现的话就利用冲刺快速拉开距离，乔瑟夫的枪法较差，被他近身锁喉也不会轻易毙命，作为BOSS的压力根本不如灯女（黑暗模式下不容易判断方位，建议多利用电子装置来控制BOSS）。



■ !号表示乔瑟夫初始位置，S表示玩家初始位置，红色斧头图标表明斧头的位置。



斧头就够了

铜杯/20点

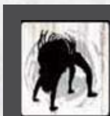
取得条件： 不使用斧头以外的任何物品或电子装置打倒乔瑟夫

说明： 除了自己不能使用外，电子装置被乔瑟夫的子弹误中也有可能导致奖杯/成就无法解锁，因此建议尽量在中央的圆形房间与其周旋。



场景切换后顺着摇椅的诡异声音来到隔壁房间，在椅子上找到**档案3**，随后推门离开跳到下层。现在玩家身处的场景就是正篇流程第6章的废弃市场，先右拐钻入板车前的洞口，踢碎木箱可发现**蜗牛5**。往左走看到莱斯里后，场景会随着闪电发生少许变化，先回头到板车所在的道路尽头，回收矮柜上的“探照灯”。随后跑回广场中央，安上探照灯并把两盏灯都转向对准中央，自己站到石座崩塌的位置以手电聚光，就能让女神雕像复原。不急着去追莱斯里，在当前位置左前方楼梯边的木架上有几个木箱，打碎后可发现**信件7**，解谜原理与保险箱3一致，让所有的按钮亮起即可。

追着莱斯里进入通道，存档点所在的沙发边上有**纪录7**。从缺口来到户外，接下来要面对不少敌人。莱斯里关门后，玩家所处位置的右前方有一个不断冒出蒸汽的洞口，如果躲在这个陷阱后的掩体呼喊，把蹲在地上进食的3个敌人引过来杀死，同样能解锁奖杯/成就“一举多得”（基曼保持冲刺状态可以跃过洞口）。照射右侧墙角的莫比乌斯标志会出现一个洞口，进入后有尸怪从棺材中爬出，玩家身边的酒瓶原本是用来砸碎中央的挡路木板、从而穿过此地的，不过可以先往左前方的缺口处扔，这样外面的魔缠者和尸怪都会被吸引到一起，从而解锁让敌人自相残杀的奖杯/成就。最后门口拿火把的敌人可以用斧头暗杀掉，没什么难度。



以怪制怪

铜杯/20点

取得条件： 利用一只尸怪抓住并杀死一个魔缠者

推门进入下一个场景同样有不少敌人游走，Checkpoint后先穿过左侧的墙洞，暗杀掉拿火把的敌人，随后直接冲向左前方上层的大钟处，敲钟能把敌人都吸引过来，玩家则趁机冲向莱斯里所在的铁门即可。

跟着莱斯里进入通道，鲁维克现身的剧情后，左前方最远处的圆洞内有**信件8**，解锁方式与保险柜1一致。走出通道就是正篇双巨人之战的场景，原先用来躲避巨人攻击的通道内有**唱片5**（稍后莱斯里也会躲在此处）。由于大门紧闭，玩家要先解开谜题，提示就在旁边的字条上。往回走少许就会听到巨人的嘶吼，照射莫比乌斯标志回到墓地场景，这里有三座坟墓上印着黑白色的莫比乌斯标志，聚光后能够分别得到3座石像（扳动正篇中杂兵放出巨人的机关同样会有“惊喜”）。根据提示，按照“牛头像Ⅴ”、“背十字架像Ⅶ”、“展翅像ⅩⅣ”的方式摆放石像就能开启大门。随后会有巨人闯入，只要趁它不注意时冲向大门即可，被抓到可是一击死的。

进入教堂触发剧情后是一段追逐战，玩家需要躲开西装男的追击，基曼默认处在冲刺状态，只需记熟路线就能轻松通过，最后阶段还会有巨大的黑手从左右袭来，往其袭来的逆向躲避即可结束本章。



另有内情

银杯/40点

取得条件： 完成第2章 “Crossing Paths”

N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽



应援团栏目更新啦！近年来任天堂对于自家产品线进行了拓展，尤其是以amiibo系列为首的周边联动游戏的动作频频，使得任天堂旗下包括3DS和Wii U的游戏联系更加紧密。鉴于未来的这种联动趋势逐步加强，原来的“3DS应援团”自然也有必要顺应潮流，从重点关注掌机游戏，转为面向任天堂旗下游戏产品线的综合资讯栏目，包括近期公开的手游和远期的QOL健康计划等情报或许都能在本栏目中找到。新栏目新气象，这期就以4月的直面会为主，看看“N家”的新动态吧！另外如果各位读者对“N+应援团”也有各种建议和意见的话，欢迎来信或者在微博微信中与我们交流。

任天堂4月直面会 夏季新产品直击

除了本期杂志前线中详细介绍的游戏之外，在4月2日的网络直面会中还公开了不少值得关注的情报。比如已经发售了蛮长一段时间的《任天堂全明星大乱斗 for 3DS/Wii U》和《马里奥赛车8》，都有着越来越多的DLC，显然官方对这两款重头大作都精心筹备了一系列长远的更新计划；又比如在新产品线amiibo方面，开发的新种类可谓五花八门，虽然入手的难度不小，但其与游戏的联动所带来的内容又着实让人期待。

《任天堂全明星大乱斗 for 3DS/Wii U》新角色参战+服装配信



早在Wii U版大乱斗宣传期，超梦就预定了会以DLC角色的形式参战。购入双版本的玩家只要在4月之前将代码输入任天堂俱乐部，就可以在4月15日免费收到双版本超梦的DLC下载码。下载码会在俱乐部网站的“申し込んだオリジナルグッズ”页面显示。至于其他玩家，则是要等到月底，也就是4月28日的正式配信。超梦虽然不是大乱斗的新角色，但是在本作中它的最后王牌大招将是其中一种MEGA进化形态，也就是《口袋妖怪Y》版的MEGA超梦Y。价格方面双版本分开购买的话需要450日元（含税），成套购买则只需550日元（含税，约合人民币30元）。

惊喜之二，是《MOTHER3》的主人公卢卡斯（リュカ/LUCAS）的参战。和超梦一样，卢卡斯也不是本作才参战的角色。在Wii版的《任天堂全明星大乱斗X》中他就已经登场。那么究竟还有哪些既往的角色会重返大乱斗的擂台呢？官方给了我们第三个惊喜。一个能够投票决定下一位参战角色的网站已经正式开放，想要为心目中的战士（甚至是全新的参战角色）应援的朋友不妨登上去填写并投稿吧！（投稿网址 https://cp.nintendo.co.jp/jp/）



而随着超梦DLC的配信，Wii U/3DS的大乱斗1.0.6更新补丁也将释出。除了新角色和服装内容的追加，还会对现存角色的平衡性再一次调整，而3DS已有的上传/下载共享功能，也会带到Wii U版之中，并新增自定义擂台的分享。





◀▼Mii战士新增服装DLC。从左到右分别是：《异度之刃》的丹邦、《塞尔达传说》的林克、《洛克人》的布鲁斯、《洛克人X》的艾克斯、大乱斗主题服以及猫、猴的COS服。此外还有“梅祖拉的假面”。不论头身部位，均为单版本80日元/双版本120日元。另外也可以按套装形式一次性全部购入服装，单版本640日元/双版本960日元。配信日为4月15日。



解禁200CC《马里奥赛车8》极速爆表！



《马里奥赛车 8》至今公开了两弹付费 DLC，第一弹以《塞尔达传说》等作品为主题，其推出的同时还尝试了第二弹 DLC 的预售。两个 DLC 一起购入能够省下 400 日元，相信许多玩家早早就一次性预约下来了吧？这次直面会公开了在 4 月 23 日开始配信的第二弹 DLC 的详细内容，这次与《动物之森》联动的 DLC 包括了 3 个新的车手（可切换的男 / 女村民、静江、骷髅库巴）、4 辆新车以及 8 条新赛道（2 个奖杯），容量需求为 1GB 以上。其中赛道方面，将会有一条像《动物之森》那样有着一年四季随机转换的赛道，BGM 也是带有摇滚色彩的动森旋律。像是气球、果树和联网出错时钻出来的地鼠等等元素都一应俱全，与“马车”巧妙融合，让人跃跃欲试。

而作为直面会压轴登场的，则是破天荒的“200CC”极速模式！对于刚上手的玩家来说 150CC 的速度恐怕就已经够呛了。在 200CC 模式中，对于甩尾漂移的技术考验自然不在话下，甚至连刹车，都将成为参赛选手不可或缺的技巧。此外 amiibo 联动的 Mii 服装也新增了 9 种，在这次大更新后即可使用。



▲第二弹amiibo联动服装现已加入《马里奥赛车8》。

《动物之森》新作 助力卡片式amiibo

自从 3DS 上的《跃出 动物之森》之后，该系列就鲜有新作消息，就连 Wii U 上带有宣传性质的“动森广场”，也在前段时间正式停止了运营。联想到任天堂已经将手游纳入开发范围之内，《动物之森》这一社交气息极强的休闲游戏会否转战手游平台，也引起了许多人的讨论。不过短时间内恐怕任天堂在这方面并不会有太大的动作。直面会上，趁着各式 amiibo 的公开，一款新式 amiibo 也正式亮相。虽然在这之前官方就曾多次透露卡片式 amiibo 的存在，但在第一弹就用上了《动物之森》这种重量级游戏，着实也让人吓了一跳。毕竟游戏中的动物数量非同小可，而动物们随机出现的机制也很可能会让这种卡片周边的需求量在庞大的玩家群体中爆发。

这款新作名为《动物之森 欢乐家装设计师》。顾名思义，本作的一大亮点是“家居设计”。虽然之前的作品中房屋设计就占了很大的比重，但这次与卡片式 amiibo 的联动，将布置家居设计成为一种有针对性的任务。每张卡片上印有各种动物的形象，读取之后就可以向动物们打探他们想要的家居风格，然后玩家就要为此搜集和装修房间。而且在装修好的房间里读取其他动物的卡片，就能够呼朋唤友一样让他们聚在一起。从演示中还能看出，布置家具时很可能会采用下屏点击蓝图的形式来整体规划，操作上会方便不少。

本作将和卡片式 amiibo 同时在今年夏季发售，而旧型号 3DS 专用的 NFC 读写器也将同日推出。





Wii U两款新作展示amiibo联动新玩法

4 月直面会上，官方展示了 Wii U 的两款新作《油彩军团》（Splatoon）和《毛线耀西》，以及前面提到的超梦 & 卢卡斯的新 amiibo。针对前面两款新游戏，还初次公布了与 amiibo 联动的新玩法。

首先是备受瞩目的 TPS 游戏《油彩军团》，本作将在 5 月 28 日正式发售（日版）。在公布了高手向的“真格比赛”和本地游玩的“战斗道场”模式之后，任天堂又向我们展示了三款新的 amiibo。它们分别是游戏中人形态的女孩、男孩以及乌贼。《油彩军团》游戏与 amiibo 的联动可以解锁一个挑战模式。在已经通过的单机关卡中挑出 15 个关卡，要求玩家以特定的方式（比如固定某种武器）来通关。挑战成功后获得限定版装备。

日版的话，除了分别单件销售之外，还有三合一的套装，但就目前预约的情况来看，不仅是这个三件套，就连单件的女孩也已经缺货无法预约了。至于个中原因……相信各位看到下面的图片就会清楚了。







▲因为“乌贼娘”限定的学生制服，在预约阶段这款amiibo人气就异常火爆甚至中止预约。希望官方能尽早追加生产吧。

至于《毛线耀西》的全新 amiibo，则是将游戏中的耀西进行了实体化。以实物毛线编织而成的毛绒玩具可爱度满点，底下虽然没有塑料底座，但是包裹着 NFC 感应芯片，能够实现 amiibo 的功能。在读取之后，游戏中会出现和玩家控制的耀西一模一样的耀西，并且作出同步的动作。这样玩家就算在玩单人模式，也可以同时控制两只耀西来游玩，同样的关卡在 amiibo 的协助下将出现不一样的玩法。毛线耀西的 amiibo 有三种颜色，将在夏季随游戏一同开卖，但目前尚未公开具体售价及发售日期。鉴于周边产能有限，这款产品届时断货的可能性也不小，有兴趣的朋友可要抓紧机会哦。







XBOX STYLE



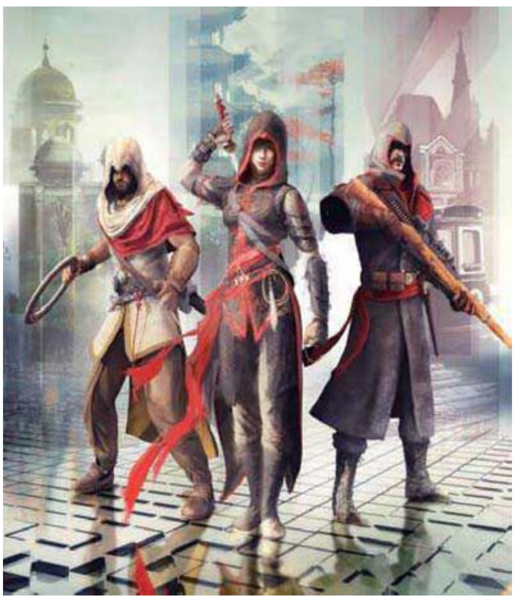
对于软饭来说，近期最好的消息当然是国行解禁外加新游上市。纱迦也是第一时间就把国行主机升级到了最新版本，看着机器安装《GTA5》时居然有种莫名的感动。然后顺便又玩了下几个国产游戏。不过老实说，目前国行主机的价格还是有点高，不过官方想必也有些难办，毕竟这台主机目前上市还不到一年，降太多的话肯定会伤首发群众的心。

《刺客信条 编年史》即将登场

《刺客信条 编年史》(Assassin's Creed: Chronicles)日前公开详情，首章将于 4 月 21 日提供下载。

《刺客信条 编年史》是一款独立于《刺客信条 大革命》的游戏，共分三个章节，分别发生在中国、印度和俄罗斯，每个章节的主人公都不一样。首章的故事发生于 1526 年的明朝，主人公是一名名叫 SHAO JUN 的女刺客。她师从 Ezio Auditore 学得一身好武艺，回到故乡为家人复仇。这个章节将作为《刺客信条 大革命》季卡的内容，向季卡用户免费提供下载。剩下两个章节的时代背景和主人公分别是 1841 年印度的 Arbaaz Mir(图左)，以及 1918 年俄罗斯的 Nikolai Orelov (图右)，不过这两个章节未包含于季卡之中，需要单独购买。

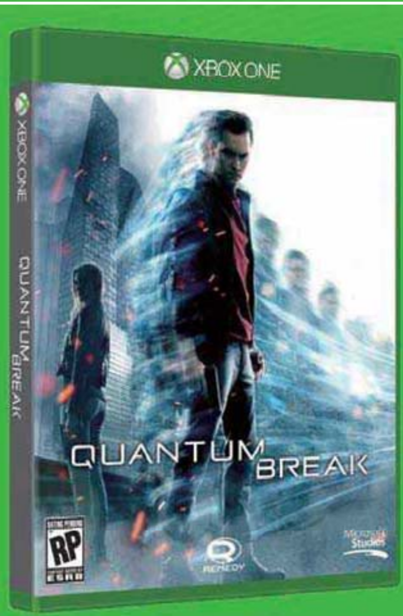
需要说明的是，《刺客信条 编年史》和正统作品不同，这是一款 2D 动作游戏，这点还需大家确认。至于游戏的成就奖杯是包含于《刺客信条 大革命》，还是独立游戏，还有待确认，后者的可能性较大。



《量子破碎》延至明年初

自从 Xbox One 公布起，由 Remedy 开发的《量子破碎》(Quantum Break) 就备受关注。不过除了去年 E3 展上有一段控制时间的惊艳演出外，本作就再也没有进一步的消息。如今 Remedy 正式宣布游戏将延至明年初。

Remedy 曾经是《马克斯·佩恩》和《心灵杀手》的开发商，因此《量子破碎》在 Xbox One 游戏阵容中格外瞩目。游戏目前透露的概念十分之悬，主人公可以操作时间进行战斗和解谜，而在游戏的每一章之后都有一段剧集，剧集的内容将会受到玩家行动的影响。听起来是个相当有趣的游戏，只希望游戏能尽快发售了。



国行解禁！可运行海外光盘游戏！

在 3 月下旬，百视通和微软频频暗示 4 月会有大动作。果不其然，4 月的最新更新，放开了国行主机的部分限制，如今国行主机已经可以运行海外光盘游戏，不管该作是否会在中国大陆地区上市，都可以正常游戏以及更新、联机。

国行 Xbox One 和国行 PS4 都可以运行海外光盘游戏，但国行 Xbox One 可以登录海外账户，而国行 PS4 只能登录中国大陆账户。之所以出现这样的差别，是因为微软的账户设定允许用户可以通过切换主机所在区域的方式来访问不同区域的卖场，等于说一个账户就可以在全世界所有的卖场消费，这其中自然也包括中国大陆，因此早在国行刚刚发售时玩家就可以用海外账户在国行主机上登录了。

但 PSN 账户有所不同，至今仍是一个账户捆绑一个地区，因此分出了美服、日服、港服等多个区域的账户，每个账户都只能访问自己所在区域的卖场。所以尽管两台国行主机都限定访问中国大陆卖场，但国行 Xbox One 可以登录海外账户，而国行 PS4 只能使用中国大陆账户，这就是区别所在。当然 PS4 目前能通过还原备份的办法来绕过限制，这点就不在本文的讨论范围之内了。

不过国行 Xbox One 目前只能选择简体中文，这使得不少自带繁体中文的游戏反而不能显示中文，这点不得不说实在是太糟糕了。希望国行能够赶紧改善这一点。

第二批国行游戏袭来

时隔半年，国行 Xbox One 的第二批游戏终于玩家见面，称得上是千呼万唤始出来了。第二批游戏共有 5 款，其中有 3 款海外作品，两款国人作品，它们分别是《水果忍者 体感版 2》、《型可塑》、《光之子》、《胡闹西游》和《魔卡幻想》。



3 款海外作品中，值得一提的是《型可塑》。这款作品实际上就是育碧于去年推出的体感健身游戏《健身趣》（SHAPE UP）。不知为何改名为了《型可塑》，可能是因为该系列在中国的知名度要略高一些。

《胡闹西游》是 T-Rex Games 开发的一款动作塔防游戏，以《西游记》为背景，玩家可以控制孙悟空、猪八戒、沙和尚来保护唐僧，也可以将收服的妖怪作为塔防单位召唤出来。游戏本体免费，有内购要素。游戏针对手柄操作进行了优化，不过战斗中无法暂停布防，因此经常会弄得手忙脚乱。而且敌人也不会老老实实地按照路线进攻，给玩家带来了不小的麻烦。



《魔卡幻想》是慕和网络科技网络开发的一款集换式卡牌类游戏。游戏同样针对手柄操作进行了优化，设置了丰富多彩的卡牌和咒文。游戏本体免费，有内购要素。《魔卡幻想》的问题是分辨率不高，感觉像是直接把手游画面搬了过来，感觉十分可惜。充值系统也很有国产游戏的特色，虽然只有 10 个成就 /1000 点，但估计不会简单到哪里去。

两款国人作品的最大特点就是成就图标非常漂亮，完全可以用爱不释手来形容。《胡闹西游》的游戏说明中还特别强调了对成就的重视程度，成就名称更是十分接地气，例如“吃俺老孙一棒”、“师父又被抓跑啦”。如果不是在意完成率的玩家，不妨解上几个成就放进展示区，一定会分外拉风。另外这两款游戏都有英文名称，《胡闹西游》是“Monkey King Saga”，《魔卡幻想》是“Lies of Astaroth”。看来都有进军海外的计划，当然未必是 Xbox One 版就是了。

Xbox One手柄祭

当一台主机的销量达到一定高度后，相关的周边就会应运而生了。如今 Xbox One 已经有不少周边，其中卖得最好、实用性最高的，当然是各式各样的手柄。去年的《泰坦天降》版和《使命召唤 先进战争》版不知大家还满意不？本期我们再为大家介绍几款最新的产品。

《星球大战》版

《星球大战》在美国人民心目中的地位自不用说，《星球大战》限定版手柄由 POWER A 制造，共分为三款，造型和配色参考系列最经典的 3 个角色 :黑武士、R2D2、白兵，简直赞到飞起！（个人认为 R2D2 的版本最好看）这 3 款手柄全部将于 4 月 30 日在美国上市，价格均为 50 美元。但是有个很大的问题，这 3 款手柄全部是有线的！是的，你没有看错，是有线的……

《致命格斗》版

为配合最新发售的《致命格斗 X》，PDP 推出了这款专用手柄。这款手柄最引人注目的地方，莫过于它左右不对称的造型，让键盘党无不有“不明觉厉”的感觉。由于这款手柄已经上市，所以我们可以具体来谈谈它的感受。这款手柄共有两个版本，分别是 Xbox One/X360 版和 PS4/PS3 版。手柄是有线的，十字键很精准但偏硬，感觉不适合长时间作战。按键做得十分巧妙，灵敏而且有弹性，连打、刷键这些技巧用起来都很轻松。不过键位排列略嫌紧密，和普通手柄略有不同。总的来说还算凑合，不爱用摇杆的 PS4 玩家尤其可以考虑一下。这款手柄的价格是 50 美元。



《超时空战队》终极更新

在《精灵与森林》之前，Xbox One 上评价最高的下载游戏就是 Capy 推出的《超时空战队》（Super Time Force）。这款点阵射击游戏看似原始，加入时间倒流要素后火爆无比，可谓复古与新潮的完美结合。该作最早曾为 Xbox 平台独占，去年在 Steam 上推出了 PC 版。不过 PC 版是增加了大量新关卡之后的版本，名为《终极超时空战队》。4 月份 Capy 以更新的方式，将 Xbox One 版免费升级到了终极版！

终极版的最大不同，就是增加了 50 个 HellaDeck 关卡。不过先别高兴得太早，这 50 关并非像游戏本篇那样，它们只是类似于挑战之类的短小关卡。尽管如此，这些关卡的难度可不低，很多都相当考验玩家的脑细胞，打起来有一种别样的感受。

而此次更新还追加了 5 个成就共计 375 点，使得成就总数达到了 1375 点这个奇葩值。这 5 个成就分别是完成 5 个和全部 HellaDeck 关卡、打过 Super Hardcore 模式、收集齐新增的 Glorbs 和 Shards。

●关于收集

终极版中新增的收集和本篇其实是一样的，就是金黄色的 Glorbs 和粉色的 Shards。这些新增的收集要素全部出现于 BOSS 战关卡，原本 BOSS 战关卡是没有收集的。如果此前玩家已经完美，那么只要通过选关的方式再打一遍 BOSS 战，然后补齐收集，就可以解除对应的两个成就了。

●关于最高难度

原本本作有一个限时挑战就是打过最高难度 Super Hardcore，由于是没有奖励的挑战，很多人都选择了放弃。如今官方刻意推出这么个成就，迫使成就犯不得不挑战了。本作的最高难度会在游戏通关后出现，这个难度和正常游戏相比其实只有一个不同，那就是每个队员每关只能用一次。如果不幸阵亡的话，这关之内就不能再用了，但可以通过时间倒流的方法救回来。换句话说，玩家手上能用的人越多，最高难度也就越简单。

如果玩家此前有解锁 Looker 这名角色的话，难度会大幅下降。Looker 就是玩家在完成时间挑战时找到的那个五彩机器人，完成所有关卡的时间挑战后即可解锁。他的普通攻击是光线射击，蓄力攻击是则浮游炮，按住 X 键后 Looker 会自动寻找并锁定场景中的敌人，之后浮游炮会以巨大光线的形式对其展开攻击。而更加霸道的是，光线在飞行的途中也具有攻击力，可以顺带解决场景中的其他敌人。不过老实说，完成全部关卡的时间挑战，这个难度还真不比最高难度轻松多少就是了。

总的来说这次的更新实在是厚道无比。果然越小的公司就越有良心，店大欺客这句话真不假。顺带一提的是，本作开发商 Capy 的标志是 3 只河马形状的生物，因此深受浑名“大河马”的某人喜爱。（笑）

软硬兼施SP

HARDWARE&SOFTWARE

·国行PSV维修注意·3DS一次性封条骗局·PS4持续受市场追捧·国行Xbox One惊喜不断

国行 Xbox One 终于解锁，尽管只是解锁了运行海外光盘游戏这一个功能，但也足以让国行 Xbox One 的价值上升好几个级别。由于微软账户的特殊性，国行主机可以登录海外账户，如此一来用大号打国行独占游戏的愿望早就实现了。如果国行主机再把价格降一降，那么还是有一定市场竞争力的。接下来就让我们拭目以待吧！

价格行情——提供最佳购机方案

01 PSV 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PSV-2000主机（行货）	1299元
记忆卡	16GB索尼原装PSV记忆卡	220元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1559元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：行货PSV上市至今将近一个月，越来越多的玩家倾向于选购有保修的行货主机，虽然价格要比其他版本主机略贵一些，但在很多玩家眼中多出的这部分钱，相当于买了手机行业流行的“碎屏险”，用起来能更安心一些。港版主机在行货的挤压下，目前的售价已经跌至1100元，个别地方甚至要更低。索尼官方对于非行货主机的国内政策是只维修，不保修。即购买其他版本主机的玩家可以到索尼官方进行维修，并根据维修情况支付一定的费用，不能享受到国行玩家免费维修的政策。不过需要注意的是维修索尼手机的地方是不受理PSV维修的，有需要维修主机的玩家可以直接拨打400-810-8166的PlayStation中国官方客服电话资讯售后维修地点。相比起主机方面的热销，国行游戏并不太受到玩家的青睐，大多数玩家依然采取网络合购的形式购买无保障的游戏，这里还是要提醒玩家最好选择实体卡带，用的会更放心一些。



▲购买行货主机的玩家请注意，并非所有的Sony维修店都可以维修PSV主机。

另外目前还有很多玩家在纠结是否选购更便宜的PSV TV来尝试PSV游戏，目前的PSV TV裸机出售的较多，不附带手柄，而PSV主机本身是需要使用PS3或PS4手柄才可以进行游戏的，同时还需要额外购买存储卡，整体的体验费用并不止裸机的300元价格，如果本身没有索尼系的家用机，还是不建议选择PSV TV体验PSV游戏的，不过在拥有其他主机的情况下，PSV TV的用武之地又较小，整个产品还是处于较为尴尬的位置，具体值不值就要看玩家本身的需求了。

主机及主要周边参考价格

PSV-2000主机（国行黑白，Wi-Fi）	1299元	32GB索尼原装PSV记忆卡	308元
PSV-2000主机（港版九色，Wi-Fi）	1180元	64GB索尼原装PSV记忆卡	488元
PSV TV普通版（港版）	290元	8GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	120元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	16GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	220元
PSV原装耳机（港版）	120元	32GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	380元
8GB索尼原装PSV记忆卡	108元	64GB索尼原装PSV记忆卡（行货）	600元
16GB索尼原装PSV记忆卡	188元		

02 3DS 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	N3DS LL主机（日版）	1050元
烧录卡	GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元
存储卡	金士顿 32GB TF卡（行货）	79元
电源	N3DS LL专用变压器	20元
贴膜	N3DS LL专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1489元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。



▲N3DS的官方包装并没有一次性封条，右下角为部分商家所提出的Nintendo一次性警示封条的虚假介绍。

点评：受到近期日元汇率的影响，N3DS和N3DS LL两款机型在本月都有小幅度的跌价，如果任天堂不对主机进行价格上的调整，或许未来一段时间，N3DS和N3DS LL的售价都会在千元以下。除了主机价格下跌之外，有不少商家为了销售，开始在主机包装上动起了手脚，例如擅自在主机包装上贴了上仿冒的Nintendo一次性包装警示封条，来表明主机是原装未拆封的。而实际上，日本市场的任何家用电器、数码产品，除苹果外几乎很难再找到使用一次性封装的包装，任天堂的3DS自然也不例外。所以凡是带有Nintendo一次性警示封条的主机均为国内的人为制造，而且这类封条通常都是深圳直接定做印刷的。当然贴有封条并不代表主机就一定是翻新机或者有猫腻，只是这类行为有些画蛇添足，玩家看到这类主机如果不放心的话，还是建议再选择其他商家吧。目前鉴别3DS是否为全新的方法只有根据主机的磨损程度来判断，像是检查主机背后标签和说明书上的标签，这种二码合一的方法，商家也可以轻松仿冒，只有检查主机的充电接口、卡槽是否有磨损痕迹才能判别出是否为翻新机。不过N3DS和N3DS LL上市时间不长，而且国内的市场并不大，翻新机还是很少见的，玩家放心购买便可，不要被一次性封条蒙蔽。

主机及主要周边参考价格

N3DS主机（日版）	900元	金士顿 16GB TF卡（行货）	39元
N3DS LL主机（日版）	1050元	金士顿 32GB TF卡（行货）	79元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元	金士顿 64GB TF卡（行货）	169元
SKY3DS（支持9.5系统）	390元		

03 索尼家用机购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2899元
总计		2899元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评：PS4行货发售后，和港版形成了价格互补，目前行货主机售价在2899元，部分商家在不提供票据的情况下，可以以2700～2750元的价格买到，价格上要更优惠一些。现阶段主机维修并非强制性提供发票，多数情况下行货主机直接享受保修服务，追求行货的玩家也可以考虑选择不提供票据的行货主机。日版和港版目前的价格在2400～2500元之间，日版要比港版便宜50元左右，在意PSN锁服或者资金并不充裕的玩家，也可以考虑购买这两个地区版本的机型。

另外，在上期我们提到行货主机可以通过备份进行解锁，现在线下实体店在购机时已经可以提供解锁服务，有的免费，有的则需要再花几十元。而某宝上现在也有此类服务，价格在几元至十元不等，看来这项业务也让不少购买非行货主机的玩家赚了不少钱。当然，截止到目前来说，暂时还没有出现其他问题，不过我们还是提醒下，在进行解锁之前一定要记得备份国服PS4的信息，否则人为修改系统可能会导致失去保修资格，没有经验的玩家最好还是谨慎尝试。



▲国行版PS4解锁服务形成新的产业链，提醒玩家解锁前注意备份主机信息，以免出现售后问题。

索尼家用机及主要周边参考价格

PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2899元	原装DS4无线振动手柄（港版四色）	310元
PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，含摄像头，国行）	3299元	原装DS4无线振动手柄（行货手柄）	380元
PS4 CUH-1106A主机（500GB，黑/白色，港版）	2450元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
PS4 CUH-1100A主机（500GB，黑/白色，日版）	2400元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
PS4 CUH-1106A主机（500GB，黑/白色，含摄像头，港版）	2800元	高仿索尼HDMI线	45元

04 微软家用机购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	Xbox One主机（港版，黑色，无Kinect）	2880元
电源	原装电源（包改220V）	–
总计		2880元
近期推荐购入指数		8

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附HDMI线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA电池两节、电源及电源线一套。

点评：虽然本月国行Xbox One并没有直接降价，但是微软官方还是给购买了行货Xbox One的用户带来了惊喜。在4月7日提供的版本为6.2.12710.0的更新中，国行Xbox One正式解锁除Xbox LIVE以外的限制，目前更新后的国行主机，虽然在区域选择里仍只有中国，但已经可以成功运行其他地区的游戏，例如港版的《GTA5》、美版的《泰坦天降》等，这无疑让之前购买了国行版Xbox One的玩家长舒一口气。与其同时，已经审批过关的《水果忍者 体感版2》《光之子》等几款游戏也已在本月上市，价格不过百元，看得出微软要在国内普及Xbox One的信心，或许现在行货惟一的问题只有3699元的官方定价了。

当然刨除行货主机之外，其他版本的主机依然值得选购，本月港版、韩版主机的售价平稳，依旧维持在2800元左右。此外，由于国行解锁的关系，很多商家开始提供游戏置换服务，部分网络商家甚至提出了数百元终身免费租游戏的概念，对于普通玩家来说，网络服务具备一定风险，通常一张游戏盘的价格在100～300元之间，一次性收取数百元的服务费显然对于商家更为有利，如非特殊情况，还是建议玩家以正版或合购游戏为主，正版游戏的二次循环也要比租游戏的概念更为安全。



▲国行版Xbox One终解锁，玩家可以玩到非国行游戏的正版光盘游戏。

微软家用机及主要周边参考价格

Xbox One主机（港版，黑色，无Kinect）	2880元	Xbox One原装无线手柄（国行版）	429元
Xbox One主机（韩版，黑色，无Kinect）	2450元	Xbox One原装无线手柄（盒装无充电线）	310元
Xbox One主机（台版，黑色，无Kinect）	2400元	Xbox One原装无线手柄（充电套装）	41元
Xbox One主机（港版，白色《日落过载》同捆）	3050元	原装HDMI线	280元
Xbox One主机（国行版，无Kinect）	3699元	组装HDMI线	50元
Xbox One主机（国行版，含Kinect）	4299元		

市场报价信息更新截至2015年4月14日，各地行情不一，本文价格仅供参考。



多边共享 Fun Factory

多边·模型 SIDESHOW星际争霸II 吉姆·雷诺模型测评

乙太 提供



时入阳春，SIDESHOW 的 1:6《星际争霸 II》吉姆·雷诺悄然出货了。这款在预定时就备受关注的模型实际表现如何呢，让我们来测评一下。

作为 SIDESHOW 新开坑的《星际争霸》系列”第一弹，在外包上显得十分低调沉稳，除了灰黑色的吸塑泡沫上阳刻出的“STARCRAFT II”的 LOGO，再无其他图案，这个“沉稳”的包装风格倒是和游戏中吉姆·雷诺的性格保持了同步。

打开泡沫盒子，雷诺的主体、武器配件、说明书以及替换发型便一览无余，武器共有三把，包括指挥官专用 C14 突击步枪、反器材狙击步枪以及雷诺专用左轮手枪一把，其中左轮手枪还配有一个真皮枪套。值得称赞的是，这款模型包装里也附送了 4 粒 7 号电池，而雷诺主体发光元件所需的能源正好就是 4 粒 7 号电池，SIDESHOW 这个贴心的举动让笔者比较满意。









先说说模型主体的优点吧！SIDESHOW 的涂装是让笔者比较放心的一个环节，这款雷诺的装甲涂装一如既往地保持了出自 SIDESHOW 的精良品质，不论是战损、细节、刮漆还是装甲喷绘 LOGO，都忠实而又细致地还原了游戏原作的设定。

另外一个优点就是此款模型的发光机构设计很棒，在胸前的探照灯、背后的喷气口都有蓝色 LED 发光且效果不错，突击步枪的附带灯光也有白色 LED 还原开灯效果而且电池收纳在步枪的弹夹内，和 LED 开关一样是隐藏设计。最值得称道的是两个小细节，一个是雷诺的头盔内部也有一个很小的发光 LED，开灯之后雷诺的两颊能映出淡淡的蓝色光芒，这一机构还原了人类步兵头盔内部单兵终端显示器的发光效果；另一个是步兵盔甲的两肋还原了游戏中盔甲的电池吸入机构，拉出以后内部的 LED 还可以像游戏中一样发出白色的光芒，笔者本人是非常欣赏这两个细节的。

再有就是这个模型的人物头雕了，笔者感觉这个头雕的品相尚可，完全没有之前说的那么不堪，当然了，如果你非要去跟 HOTTOYS 的，或者是那些有名的头雕师甚至是手艺人出品的头雕去比的话就是平添烦恼了。公平地说，SS 雷诺的头雕还是很还原原作形象的，刚毅的表情配上性感的“小胡渣”，仿佛在诉说着他那多桀的命运所刻下的容貌下的故事。

接下来说说这款模型的不足吧。虽然说 SS 雷诺是一款可动兵人模型，但是本体那壮实的盔甲注定了它那悲剧的可动性，总的来说，这款模型的可动性顶多能算是半可动雕像的级别，甚至连举枪动作都摆得比较勉强，所以说，想摆一些炫酷造型的童鞋可以洗洗睡了……另一个让笔者无语的不足是本身这款模型的接地性不是很好，而且有脚软的毛病，而 SS 并没有给这款模型搭配支架或者地台，这就有点不厚道了。笔者认为给雷诺配一个设计复杂的地台，既可以帮助玩家摆造型，又能弥补模型本体接地性不好的弱点，这不是两全其美的事情吗?

来总结一下吧，作为眼下“《星际争霸》系列”游戏衍生出的惟一一款高端模型，SIDESHOW 指挥官吉姆·雷诺有着不俗的表现。精美的涂装、精致的细节、丰富的武器配件、加上一个还原度比较高的头雕，还是可以让人满意的。到目前为止，SS 已经公布了该系列的第二作：恶棍泰凯斯，对“《星际争霸》系列”有爱的玩家可以去进一步关注一下。

多边·动画 落魄王子踏上漫漫复国路——阿尔斯兰战记

祁门红茶 提供

在各位读者拿到本期杂志时，四月新番大概就已经开播得差不多了。在众多原创、轻改或者漫画改编的动画中，有一个无论是原作还是制作阵容都显得格外超凡脱俗的，那就是——《阿尔斯兰战记》。原作作者是鼎鼎大名的田中芳树老师，笔下作品无一不是畅销之作。其作品的剧情从科幻、冒险、悬疑到历史领域无一不被囊括。《银河英雄传说》算得上是田中老师的代表作，在“架空历史小说”这个层面上，田中老师无疑已经达到了一个相当高的境界。《阿尔斯兰战记》作为“架空历史小说”的一员，和《银河英雄传说》不同，本作走的不是科幻而是历史路线。虽然故事中的国家和人民都是虚构，但都能在历史上找到其影子。

故事讲述了强盛的奴隶制国家帕尔斯王国因内奸以及对自身兵力过于自负，在一场会战中被西方宗教国家“鲁西达尼亚”击败，兵力大减不说国王还被俘虏。面临灭国之际王太子阿尔斯兰却在忠臣的帮助下逃出生天，并在同伴的帮助下，踏上了艰苦的复国之路。原作故事相当磅礴大气，作者塑造了一个庞大的世界观。故事中的人物众多，人物之间还有着千丝万缕的联系，人物之间的互相交织仿佛给读者带来了一段史诗级的历史长剧。

其实原作早已在 1991 年时就被改编过动画版，当时的人设还是偏少女漫画风格，联系到原作小说的插图人设还是鼎鼎大名的天野喜孝，不得不说当时的动画版画风与其他同时期的动画相比更加华丽，但放到现在就有点奇怪了。本次动画改编自读者爱称为“牛姨”的荒川弘老师的同名漫画《阿尔斯兰战记》，画风比起前辈有了截然不同的区别，以《钢之炼金术师》为代表作的荒川弘老师笔下的人物比起当年的动画版少了一份俊美，却多了一份硬朗，更加硬朗的人设从某个角度也符合了小说中分量颇多的战争情节。值得一提的是，可能剧情是偏沉重的战争故事，原作的女性角色相比男性角色来说少很多，男女之间的爱情描写比现在很多同类作品占的份额相当之少。可能考虑到部分（女性）观众会想歪什么的，田中芳树老师在动画播映前千叮万嘱不能针对小说剧情进行有关于“同性”方面露骨描写的二次创作。原作作者大多不喜欢别人对其作品进行同人创作也不是什么新鲜事了，特意说出来倒是很少见。不过通过很多男性观众对其动画版第一话播出后的观后感可以得知，就针对第一男主角阿尔斯兰王子而言，这种担心不是毫无道理的（笑）。

原作小说至今已经出版了 14 本，但鉴于田中芳树老师的另外一个绰号是“著作多数，完结作少数”，而且其小说版出版日期最大间隔可达 7 年的“壮举”，各位读者跳坑前还是三思比较好。

▼从左到右分别为小说版、荒川弘漫画版和动画版的人设。







多边·小说 盾之勇者成名录

稀饭 提供

个人一向很少看轻小说，除了因为不习惯大部分轻小说作者为了凑字数而特意把行文弄得啰啰嗦嗦的风格外，流行设定太似曾相识也是问题所在，连很多后起之秀都不禁自我吐槽说魔王、勇者、超能力之类的元素多得离谱是怎么回事，作为读者的感受就更不用提了。

从这个角度来说，《盾之勇者成名录》其实也没有多么超凡脱俗，语言与其说是洗练，倒不如说是从网络连载起步的作者アネコユサギ还没有太养成凑字数这种坏习惯，所以行文时除了爱列些多余的数据来配合一下小说本身的网络游戏主题风格，文字本身只是比较朴实。至于故事本身嘛，也无非是穿越主题加上网络游戏主题组合而产生的世界观，虽然不算是俗得一点新意都没有，但也没新得能让人眼前一亮之处。哪怕是在人物塑造和情节编排上，其实本作也算不上有太多过人之处。

本作的故事概括地来说，就是作为勇者被召唤到异世界的青年岩谷尚文却被分配成了盾之勇者，发现自己虽然皮粗肉厚但是毫无攻击力，但更惨的是他很快便被欺骗并惨遭污蔑，成为了臭名昭彰的罪犯，不得不靠着买回来的浣熊人奴隶少女的帮助下艰难地挣扎求存，遭遇了勇者日常活动经费被克扣，对抗灾厄时被其他勇者无视，甚至还被逼着要解放浣熊人奴隶的种种惨剧后，却一点点地靠着自己的努力和踏实的自我提升途径，终于一步步地走出了自己的勇者之路。这个剧情套路用比较接地气的说法，简直就是王道的网络小说发展，各种意义上充满了既视感。



不过正所谓平凡之处见真髓，在有着一大堆算是不利客观条件的情况下，这款作品却硬是有种让人读着感觉很畅快的特点。人物之间的感情互动虽然算是走传统路线，却也不会显得过分用力（第一卷结尾除外）。在故事节奏安排上似乎也经过了深入的考虑，既不会让人觉得在拖戏，但也不会给人的赶进度的感觉。一整篇故事按照之前网络连载的习惯被分割成 20 多个小节，也算是符合了如今网络阅读的习惯，一点点地啃下来非常好消化。加上故事本身虽然存在着普遍反派弱智的情况，却也不会让主角变得很智若鬼神，一边讲主角努力练级成长，一边又不断描述灾厄步步逼近的故事线安排也非常有 RPG 的感觉，对于玩家来说阅读代入感更是比一般读者要高。

于是，一来二去，我也禁不住一口气追上了故事目前的最新汉化进度，而在这个月，台版的汉化第三卷也会推出，算是一个一口气补完初期故事发展的好时机，所以这期也正好在多边共享里跟各位读者推荐一下，要是读者们日语阅读能力过关，也可以直接从原作读起，目前在今年 3 月已经推出到第十本了，简直可以一次过读个痛快。

▶中文版目前的进度是即将推出第三卷，故事的发展也开始变得更加成熟化。



▶原文版刚在上个月推出了第十卷，日文阅读过关的读者们记得去找来看哦~



●游戏文化 GAMES CULTURE

多边共享

读编往来

UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000
Email：ucg@ucg.cn



插图：木仙

★时间进入 4 月，游戏阵容和 3 月比起来也的确偏淡，不过就月头一个《机战》恐怕已经足够耗掉各位玩家们不少时间了吧？而如果大家还没来得及玩，记得不要错过本期的详尽攻略，包含所有的支线和三条路线的所有内容，还在征战二周目甚至三周目的读者也不妨参详一下。同时这期还会有《如龙 0》和《血源诅咒》等大作的研究继续奉上。

★在上期杂志发售的时候，国行 PS4 和 PSV 终于正式上市，不过索尼中国并没有就此停下脚步，所以在本期杂志制作期间，国行 PS4 又发售了《驾驶俱乐部》和《罪恶装备 未知次元－征兆－》两款作品，同时国行 XOne 的第二批游戏也如期上市，里面不乏《光之子》和《水果忍者 2》这种注目作品，而且也宣布《光环 士官长合集》这种重头大作也即将登上货架。所以说虽然总体数量上还有待努力，国行主机的游戏阵容发展速度还是令人满意的，或许等这一年过完后，我们就可以期待在国内游戏市场当中看到过百款游戏作品陈列于货架上，实在是令人振奋。

★最后，本期杂志截稿前赶上了 Capcom 特意我们准备的《鬼泣 4 特别版》制作人采访，伽蓝同学加急制作了精彩的访谈内容，记得不要错过哦。

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

Email Kevin TOPMacan K：UCG 的小编们你们好，好久没有发消息给你们了，随着主机的进入国内市场，网速也提了一部分，我想问问关于合购游戏的问题，PS4 合购游戏和 XboxOne 合购游戏需要注意哪几点，合购后的游戏如果我删了会怎么样?

其实关于合购游戏的话题，最近几乎每期的《软硬兼施 SP》栏目都有解说。合购只推荐和认识的人合购，因为这涉及到一个账号所有权的问题。如果是不认识的人，只要改一下账户密码和邮箱，你就没办法了。总之，便宜莫贪。至于删除，问题倒是不大，只要合购账户还有效，重新下一遍就可以了。

Email Time's Up：上星期跟朋友合资买了《血源诅咒》，去他朋友家玩，由于是新手加上最近玩《噬神者 2 狂怒解放》多了，先是犯了超远距离蓄力然后就是攻击一直摁方框……（请叫我远蓄力王和神之抽搐 = =）然后后面没有适应，光是第一只狼人让我死了 6 次（那种酸爽……小伙伴说开始空手打死那只狼人是有奖杯的不懂是不是真的，反正我觉得应该加个第一只怪卡了很多次的奖杯：花样作死）加上载入久吗，朋友崩溃表示崩溃不再相信我，直接抢过手柄……这个游戏只能说不是你智商不够而是死的不够多……有了这期攻略我一定能为我正名的！！！随便给直播一个建议，上学嘛是看不了的，想看录播找不到地方啊（很少去斗鱼……），我本人也是加了微信的，想建议下能不能在微信里通知直播的时间。

很遗憾，微信公众号每天限定只能推送一条，因此用微信通知直播是不太可行的。编辑们倒是很想这样做啊！

编辑部游戏风向标



缩水之后就剩精华了。

——单凭音乐也能在移植版《异度之刃》泡半天的初心者。

嗯，无力吐槽

——由于难以理解这样的画面、手感、视角都很怪异的游戏，哪尼对着《天空机士罗迪亚》无奈地吐出了五个字。

不是我厨基神，是基神实在太强了。

——看着《第3次超级机器人大战Z 天狱篇》中基拉超过1000的击坠数，乙太无奈地说道。

Email FASHION：前段时间《幕末摇滚 超魂》打半价时顺手买了一份在PSV上打，无视各种基佬元素的话本作的音乐其实还是挺不错的……？（我不是基佬，真的不是）我很好奇号称音游大触的哪尼有没有玩过这作？话说音游还真是按键杀手，我的首发版PSV1000按键被我用《初音》摧残得不要不要的。

虽然我确实做个这游戏的前线（并且还被吐槽了），不过无论从哪个方面来看，这游戏的倾向实在不在我可接受范围之内，即使音乐真的不错，但是看着这么多男人们热血爆衣，很难有重复游玩的动力啊，因此我的回答是——没玩过。话说回来，今年PSV有《P4D》、《IA/VT》、《奇迹少女》和《太鼓之达人》，音乐游戏已经多到玩不过来了，何必为难自己的眼睛呢你说是不是（笑）。至于按键的问题嘛，PSP那种按键设计，《初音》打多了难免就变得松松垮垮，不过话说回来，我原本以为PSV这种硬邦邦（咳咳）的按键手感会比PSP更经不起摧残，不过两作《初音》玩下来倒也没有太大变化，习惯以后甚至觉得比玩PS3版时手感更好，不知道这位读者有没有这样的感觉。

Email yao：作为UCG的死忠，一直对稀饭叔你的头像感到十分的……额怎么讲内？谜语人咋地变得那么萌了呢，谜语人很黑暗的好不……

自然是因为我内心的萌力无法掩饰，已经渗透到了我头像中！

其实就是饭老板你没吃药吧……

绝对是没吃药！

没吃药+1！

你们这些污蔑我的魂淡！睡你麻痹，黑暗料理吃起来！

杀人啦！快逃！

Email may：之前在网上看到LL厨们引起的一些骚动，有种贵圈真乱的感觉。本人比较好奇所谓的"厨"是什么样的一种状态，根据我的观察，在编辑部里应该有LL厨啊美漫厨啊这类存在吧？很好奇这究竟是怎样一种神（sang）奇（bing）的群体。

现在已经难以理解"厨"究竟是中性词还是贬义词了，毕竟有太多负面的报道刺激着我们的神经。我想那些理性喜爱着某个领域的人并不会太喜欢称自己是"xx厨"。比如编辑部里深究美漫的饭老板，深爱"《传说》系列"的秋沙雨，《机战》达人林克斯等等，都是极度有爱之人，但绝不会以"厨"自居，大概是因为大家都保持着基本的理性吧，无非就是多花时间多花钱，不至于做出太夸张的行为，这才是一种健康的状态。另外，我也不是LL厨哦~

Email 法爷控：拿到杂志后第一时间看的就是小编寄语，这期的小编寄语真整齐啊，铺天盖地的都是《血源诅咒》，编辑部到底有多少抖M……

其实吧，抛开游戏的高难度不谈，《血源诅咒》其实是一个很轻松的游戏。举个例子，游戏的读盘时间很长，假如你的角色在游戏中死去，那么你就可以利用读盘时间去做点别的事，比如刷微博什么的……

Email 可可：平时在三次元里吃吃喝喝要考虑经济支出，在游戏里却不会受到这种思考的影响。《如龙0》里的钱根本就不是钱，除了平时吃东西买药花得比较少之外，做装备或者升级（尤其是升级）那个花钱速度简直酸爽。话说小编们有没有什么值得推荐的刷钱方法？

后期刷钱主要是靠桐生老大的房地产系统，全部区域制霸并且将绝大部分商店升到S级之后，平均每10分钟能稳定收入十多亿，自己轻松挂机或者跑去打麻将都没关系。真岛那边虽然能靠夜店赚钱，但全体主力妹子倾力上阵努力干活5分钟最多也就1亿多，而且你自己还得低头哈腰去服侍客人。不得不说服务行业真不如搞房地产来钱快啊。所以我现在真岛那边全部妹子的训练完成了之后基本上就不开夜店了，钱什么的全部让桐生赚，然后给真岛汇款就行了。

Email 廖百堂：我就问各位编辑们知不知道任天堂敢不敢让《GTA5》登陆PSV！！！

当然可以，不过前提是R星要能允许任天堂给Xbox One做《战神4》。

Email 科顿：SE简直就是个大忽悠（褒义），之前的倒计时网站写这个"STAR"，背景又是个外太空，很自然地就让人联想到"星之海洋"上去，结果到14号那个"STAR"居然变成了"START"……正当大家都认为这是在忽悠人的时候突然就来消息说《星之海洋5》公布了！SE玩的是心理战吗！

其实在《星海5》公布的2小时前我还在吐槽SE又要玩人什么的，没想到最后还真是《星海5》，而且还是Tri-Ace亲自操刀制作，实在是让人难以置信。不过说句心里话，比起《星海5》我个人还是更期待《女神侧身像3》什么的，或者把2代重制也行啊，不过现在看了希望很是渺茫呢。

Email 腾飞：368期的《血源诅咒》攻略实在是让我等抖M游戏中毒者一本满足，负责制作攻略的小编真是辛苦了。UCG的官方微博更新也很勤快，以前就想着在微博上粉一些小编来看看各位绅士淑女的日常微博，我发现有些小编在微博的昵称与小编名都是不一样的，有些好奇平时在编辑部里各位小编进行日常交流时是叫小编名还是叫平时的昵称？又或者是直呼真名？

其实一般都有内部外号，例如伽蓝因为小编形象宗教气息太浓（毕竟是COS《阿修罗之怒》），被赐名"菩萨"。

宇宙人因为真名读音与某金庸笔下角色外号太像而被封为"西毒"。

某梦叶因为不肯抽大盒惨被叫做"大河马"。

那饭老板为何在编辑部里也被叫做饭老板呢？

自然是因为我商业技能点得比较高啊！

其实是饭老板的信用卡额度比较高，例如这个月Apple Watch出了，饭老板你是打算？

买啊！

问题是你没有iPhone配合使用，莫非你打算？

也买啊！

那6月出的《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》限定版PS4，作为超级英雄真饭的你是打算？

买买买啊！

果然是老板！



Email G.E.：这几天刚重温完 357 期，4 月新番的《圣斗士星矢 黄金魂》就来了，不得不说小编们的这个特企做得还真是“及时”。虽说是新番，但是《黄金魂》似乎一个月才更新一话，想想之前的《电阻》比年番都还要多上一些，难得等到黄金圣斗士们当主角却就给这么点，该说是物以稀为贵吗……话说黄金圣斗士们的声优都是老牌的，很少出现在新番里，比较常见的也就置鲇龙太郎或草尾毅这些(提到草尾毅就想起《铠传》，懂的人估计年纪也不小了)，真是让人感慨时光流逝。

想必当初稀饭策划这个圣斗士特企的时候就是看中了这个 4 月新番的开播时间吧。不过说到凑巧及时，其实之后跟这个新番播出同时揭晓的圣斗士游戏新作才是惊喜！至于老牌声优嘛，虽然我们作为观众或多或少都会感到岁月无情，感叹人艰不拆，但声优本身让我们记住的“声线”和作品却历久不衰，而且在声优界也存在着老辈带新人的传统，他们的敬业和专业会一路传承下来，我想这就足够了。

Email 米球：最近几期新作发售表的游戏数量越来越少……虽然知道是因为过了日本春季的游戏旺季的原因，但是作品间距大到有我女儿的小拇指指甲这么大也是醉了，不过就算 E3 有爆料，最快也就秋天或者年底才能玩上，像我等没有任系主机的玩家现在只能拿春节囤积的那些游戏来开个三周目四周目之类的。话又说回来，UCG 的新作发售表几乎看不到文字冒险游戏的踪影呢，去年有见到几个 GAL 和一两个乙女游戏(一看就知道是谁的杰作)，编辑部现在还有没有在玩 GALGAME 的绅士？感觉大家现在都正儿八经地在一般向游戏里找些绅士福利。

目前负责发售表栏目的是伽蓝同学，因为伽蓝同学是热血真♂汉♂子所以大多数情况下会选择性无视掉一些文字类游戏(伽蓝：喂！)，其实家用机原创的文字类游戏还是有写的，PC 移植那些一般都比较老，而且关注的人相信早就去玩 PC 版了。不过说回来最近家用机上面能吸引到我的文字游戏真的很少，除了快要移植 PS 系平台的《混沌之子》之外。

Email 箱中的薛定谔：第一次朋友让我玩《血源诅咒》的时候，其实我是拒绝的。我跟朋友讲，你不能让我玩我就马上玩，第一，我没有你那么抖 M，我不愿意为了迎合你就去玩，一旦被虐残了，会很痛，很受伤，这样还会被人家嘲笑，说我根本不是个合格的玩家，不是认真在玩游戏。后来我朋友直接把游戏盘塞进我的 PS4 里给我开了个奖杯的坑，我才发现在这个游戏面前抛弃尊严是多么轻而易举的事，画面好 duang，怪物好 duang，死得我 duang ~ duang ~ duang。我要让所有还没有玩过《血源诅咒》看到，我玩过《血源诅咒》之后顺利变成了一个抖 M，你们玩了的话，也会是这个样子。

既然这位读者已经变成了一个抖 M，那么我建议你赶紧把《黑暗之魂》、《恶魔之魂》和《黑暗之魂Ⅱ》的坑都开了，这 3 款游戏再配合《血源诅咒》绝对会把你培养成一个标准的抖 M 的。(默默把手中的《黑暗之魂Ⅱ 原罪哲人》放进了碟仓)

Email GeassLive：《TOZ》研究中心的艾莉夏笔记部分写得挺用心的，后来看到截图的时候就卧槽了……两妹子打架的那张罗泽居然装着猫爪手套，看起来一点严肃感都没有啊！艾莉夏头上怎么还顶着个迷你史雷！后来那张教官战的截图也是，截图挺煽情的但是眼睛老往左上角的史雷娃娃上看去，瞬间笑场了。

这位读者你只是看了这张截图而已，我当时玩日后谈的时候可是开头全程笑场，主要是因为本篇通关后就拿全队伍的人来换衣服装饰品，结果玩到日后谈的时候我看到的剧情就变成了“穿着黑丝学生服的猫耳罗泽戴着猫人手套拿着两条鱼刀给艾莉夏英雄救美”，在罗泽入队前我都不能好了……所以说新年合刊时提醒各位一周目尽量别乱换衣服或者乱装饰品还是有必要的，前段时间在微博上还看到些悲催人士给德泽尔装上墨镜，结果之后的剧情就……玩过的都懂。

Email 白容：看 366 期杂志时发现《Z54–Ⅱ》的截图右下角都有 logo，画面也很不错，慢半拍地反应过来这是 PS4 版的，想问问各《无双》(包括《DQ 无双》，嘿嘿)在 PS4 上的表现如何，同屏人数啊帧数啊画面啊什么的。

如果单说画面与帧数的话，《Z54–Ⅱ》与《DQ 无双》在 PS4 上表现绝对可以用惊艳来形容，绝对不会让这位读者朋友失望。当然《海贼无双 3》也有次世代版，从伽蓝同学的游玩反馈来看本作的帧数也十分充足了，体验应该会比 PS3 版的前两作要好很多，这位朋友如果有兴趣的话可以考虑入手。

微信 风中的云：小编们，你们在斗鱼直播的时间一般都是什么时候开始啊？想看的时候基本看不见啊！

我们一直想列一个准确的直播时间表，但由于游戏的到货时间以及下载速度实在飘忽不定，太详细的预告很难给出，所以最终还是请大家关注咱们 UCG 的官方微博，一有直播消息就会在上面更新。

其实之前也曾制作过直播时间表这种东西，但其间往往会因为各种不确定因素导致计划变更，我们现在都会以提前在官方微博发布直播预告的方式来通知大家最新的直播信息，如果大家有什么特别想看或者推荐的游戏也请在微博给我们留言哦。

Email Hospel：之前在 UCG 看到不少小编感叹 PS4 版各作《无双》的同屏人数，这期又在小编寄语里看到伽蓝提到这事，PS4 版《无双》的同屏人数真的这么感人(褒义)？

其他我不大了解，但《海贼无双 3》是真心多，一个无双下去有时能杀 200 人我会乱说？15 分钟的关卡杀个 3000 人是最起码的……

最近的《战国无双 4–Ⅱ》的同屏人数也真的十分感人，真的谁玩谁知道！

其实新主机的《无双》作品大多都在帧数以及同屏人数方面下了大工夫，相信新接触次世代主机的《无双》玩家必然会有耳目一新的感觉。

Email myufull：看到这期的读编往来大图和小编寄语时才想起编辑部有不少“大厨”，看样子宇宙人也是个深藏不露的人啊居然能做牛排，不知道最近饭老板的厨艺怎样了，读编往来的那一大锅该不会就是饭老板厨房里的真实写照……？！

你懂的，最近我看了《食戟之灵》动画，寻常的料理已经满足不了我了！

于是你准备研究春药料理么……

错，我只是觉得主角创真勇于把失败的料理拿给别人吃的精神实在值得效仿，来来来，大家试一下这个新作摇摇薯条拉面！

弱弱地问一下现在打急救电话还来得及么……



Email jyestan：感觉过完年之后工作压力越来越大，明明在过年之前的年底修罗场时期都没这么累过，难不成是由于春困的原因……？在工作压力大的时候就想玩完游戏来减压，果然对我等上班族来说最好的减压游戏就是“割草”类了，特地给PSV买了个《无双大蛇2 终极版》来刷刷刷，这游戏我要是刷完的话估计《无双大蛇3》也差不多发售了吧……虽然因为PSV的机能原因导致没法白金这作，不过平时拿出来用来割割草减减压还是能行的。各位小编们在编辑部里工作从事文职想必压力也一定不小（我也是文职的，所以深有体会），不过各位小编们平时的工作就是玩游戏，所以玩游戏也不一定能减压吧？各位平时是怎么消除压力的呢？

自然还是玩游戏，嘛，工作时游戏的玩法终究和消遣时的玩法不一样，感觉还是差很多的。当然玩狠了的情况下变成哪个游戏都不想碰的情况还是有的，这种时候清书柜里面的书债、看当月上映的进口大片、补美剧、读轻小说、翻翻漫画和购物还有大吃一顿都是有效的减压手段，加上一般做这种减压行为都要给钱包放放血，有经济压力就更有工作动力了嘛！（怎么感觉像是死循环）

最近用来减压的方法一个是玩音游，因为玩音游时需要精神高度集中，所需时间不多，玩完一盘后成就感也很大，不过缺点是事后会心疼PSV的按键。另一种是玩乙女游戏，虽然乙女游戏里有些像是《在遙远的时空中6》这种系统比较复杂的类型存在，不过大部分都是属于有声有图的小说类，玩的时候只需要点一下选项就没有其他操作了，很适合大脑想放松的时候拿出来玩。

玩玩游戏，看看电影动画，自然就OK了。目前最大压力就是感觉身体缺乏锻炼，等天气热了就恢复游泳。

你说的没错，工作时候玩游戏其实压力山大，具体是什么原因还请各位自行脑补。所以在工作之外玩游戏的兴致是越来越淡了，即使有些好游戏还是会打得昏天黑地。减压方法嘛更多鼓肥宅一样，看看短小精悍的新番，补补错过的旧番，总之就是看一些不太动脑子，能逗自己傻笑的动画……

大汉：自己消除疲劳的方式通常会选择放下手柄，远离屏幕。所以当需要放松的时候几乎就是关机状态了，一般来说会选择一些有氧运动或者只是单纯出去走走来放松。另外，个人觉得其实一些体感游戏在放松心情上也有极佳的效果，当然前提是你要有一个能陪你玩的人。

睡觉。对，没错，我的消压手段就是睡觉。因为自认为并不是一个好脾气的人，平日里虽然一副嘻嘻哈哈没心没肺的模样，但一旦踩到底线立马就会马上开启狂暴模式，而这样一来往往会对周围人造成伤害，所以当感到无法承受的压力时我就会去睡一觉，就当是给自己一个放空的时间。时刻谨记一句话：遇事冷静，脸小三分。

小编我是会找点小游戏来玩，例如一些奇怪的独立游戏，但是我还是觉得啊，睡觉解压最有效，毕竟压力使人疲劳。

其实消除压力最好的方法，就是玩一些能够减压的游戏，比如《黑暗之魂》、《血源诅咒》之类的正GAME……(被拖走)

压力啊……压力……嗯……好像没有那种东西啊……不过看这位对着喜欢无双类减压法，这里安利一下最近刚出的《海贼无双3》，6人合体必杀一击清屏加上各种特效和飞散的杂兵，包你屡试不爽！

由于上班经常接触游戏，确实有时下班也不太想碰，否则一天到头都是与游戏作伴，但有时一个接一个的佳作打不过来时，往往回家也要“加班”，但只要心态摆正，尤其是碰上一两款好游戏的时候，玩游戏还是很减压的。另外的话看看电影，做做运动，特别是多出去和朋友谈谈人生比比惨，都是绝佳的减压方式（笑）。

每天花点心思烹调黑暗料理犒劳自己，绝对每天心旷神怡神清气爽。

大概，是看台湾的综艺节目吧。



Email 飞翔的倭瓜：那个，又来逛一逛。那天晚上看视频看的迷迷糊糊，突然我就从一晃而过的画面中发现了这个。我想我应该我是最后一个知道的吧……你们竟然偷偷的涉足了咖啡行业！再一个，感觉最近编辑部来了好多的新小编，这是要狠狠地扩张的节奏啊。最后关于八老师，连续几期在小编寄语中没有看到八老师发言，要不是还有读编往来，我甚至怀疑难道八老师离家出走了？

之前因为生活上出现了一些改变，使得我必须做出休假4个月的决定。远离了紧张的编辑部，头半个月过得那叫一个舒爽，再也不用赶稿到深夜，可以尽情地肝着自己喜欢的游戏，还能一觉睡到自然醒，仿佛回到了大学时代，真是赞到家了。不过这种舒爽到了第三周就开始被无聊的情绪取代，而且由于每天不是吃就是玩再要不然就是睡，于是体重也在“突飞猛进”……所以能够恢复正常上班作息真是太好了！请多塞些工作给我，让我一个月瘦10斤吧！

Email 冯镜年：在这期的看到有人留言说听了秋沙雨的推荐，在用BOOK☆WALKER看书。我想说，我也看到了秋沙雨的推荐，当时也兴冲冲的跑去下了BOOK☆WALKER想看书，可是，不知道为什么我们家的PAD下了后死活都打不开啊啊啊啊！后来又用KINDLE之类的尝试了，但统统失败，我真的很想怒喊：“这究竟是怎么回事！！！”最后，我买电子书的计划泡汤了。可我又想收集书，最后只能全买日版实体版了。最后在春节后，在买了《TOV》的本篇小说和其它外传，雷文的外传漫画也收了，再加上《TOZ》的小说上部，官方攻略。《传说系列动画20周年历史》预定。《轨迹》系列的四本外传，六本本篇小说，《闪轨2》的设定集。最后加上《TOZ》和《噬神者2》的原声集的洗礼后。我好不容易鼓起来的钱包再次清空了……果然穷高中生只有在春节后才能狂买一通啊……

BOOK☆WALKER对网速要求有些高，不过我在宿舍用电信、过年时回家用联通来开主页也还是没问题的，平时在电脑里也能上首页，实在不行的话，第一次打开软件时挂个VPN来登录一下账号就行了，注册建议在网页进行，使用PAD或者手机来注册效率不高。如果PAD下不了的话可以考虑试试BOOK☆WALKER的PC客户端，虽然从便携性上来说比PAD要差一些。顺便一提的是《TOZ》的小说极有可能会配信数字版，所以到时候可以考虑直接下到手机或者PAD上来看会更加方便一些，《GE2RB》的原声音乐集我最后也是买了数字版，赞赞的。

Email 咕噜敏：难得看到编辑部的任饭初心者会去玩其他平台的游戏，而且还是玩报社向的《血源诅咒》，可见本作魅力是有多大了。

哈哈，虽然准确点说应该是被《血源诅咒》玩了，但是说被这款游戏吸引了也没错。独占+中文+次世代水准，没有理由不尝试一下。据说“死亡惩罚”补丁要更新了，刚好趁《异度之刃X》还没开卖的这段空档，可以再去受虐一下。

微信 绮丽的课金：看完愚人节的老任直面会，我整个人都暴漫脸了。手办做成 DLC，卡片做成 DLC，现在连毛公仔就做成了 DLC！任天堂以后是要专心做玩具了吧？我就想说能不能老老实实做个数字版 DLC……

补充一句，现在火纹的 TCG 都做成了 DLC（全馆长脸），还有什么是不能做成实体 DLC 的？就算我比较欣赏他们制作的游戏，也不得不说这个策略实在是太狠了。国外有正规市场的情况还好，就当作是买个 DLC 送实物收藏品，但是国内玩家只能走特殊渠道，就难免要为这些独占的游戏内容付出更多不必要的代价了。

Email 我想静静别问静静是谁：《复仇者联盟 2》就要上映了，不知道这次编辑部会不会组织观影团呢？我可是万分期待小编们的吐槽的哦~其实每次看这种超级英雄题材的电影或是电视剧，都会忍不住脑补假如自己也能当上超级英雄的话，希望拥有哪种能力。思来想去，果然还是复制钞票这一项能力最实用吧？因为钢铁侠和蝙蝠侠二位老爷已经通过亲身经历向我们证明了所有的先天条件都可以通过后（jin）天（qian）来弥补。不过这项能力有点小小的问题，那就是复制钞票出来的编码似乎都是一样的？

因为香港地区 4 月 23 号就首映《复联 2》，我已经提前订好票准备去观影了，所以会比同事们提前看到，到时候手握剧透把柄，简直可以横行编辑部——嗯哼，跑题了，集体观影这种大事一般都是留给顶级进口大片，《复联 2》那是绝对够格，所以肯定会有观影吐槽，敬请期待啊。

说到超能力嘛，我觉得其实复制钞票什么的很水啦，就算不是码一样，这钱要怎么花还是个问题，钢铁侠和蝙蝠侠靠的都不纯粹是装备，一个有天才头脑和强大的制作能力，一个是神探级的逻辑推理能力和顶级武术大师，这种东西是钱买不到的，光有让自己无限有钱的方式可当不了英雄哦。

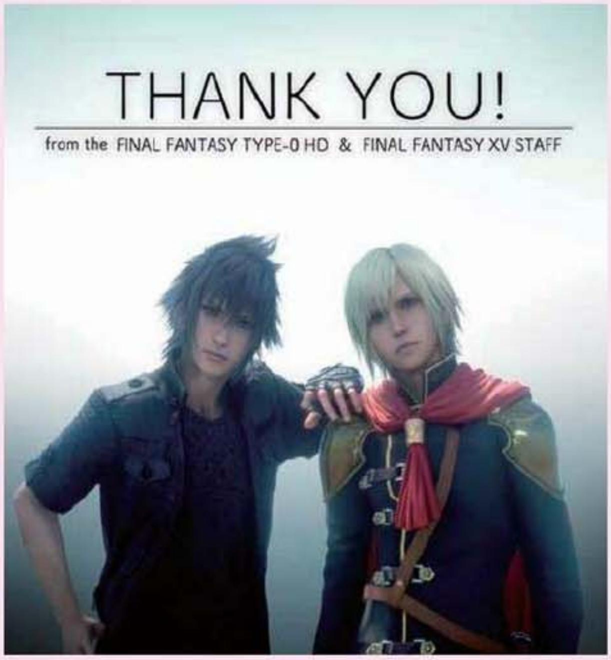
补充一下，复制钞票算是制作伪钞，是犯罪哦，这能力的实用度和风险比起来也太高了点，还不如换个实用性的超能力直接靠当富人保镖去赚来得靠谱啊~

Email 攻受兼备：我真是越来越搞不懂 Capcom 的审美了，《战国 BASARA4 皇》的服装还敢更猎奇点吗？看看人家“《无双》系列”，替换服装都是养眼得不行，就算是和其他游戏的合作款式，也不会有太大的违和感，反观《战国 BASARA》，简直就是在违和路上越走越远，特别是德川家康和西川贵教的合作款，我一点都不想看着男人裸露的腰部去割草啊！谁能救一救 Capcom 的审美，简直给跪了……

我看名字还以为这位读者是个妹子，但想到不会有妹子不喜欢看汉子特别是帅哥裸露的腰部……好吧，我有点糊涂了

Email killMei：这期强作袭来的 FromSoftware 回顾做得太赞，尤其是《恶魔之魂》起死回生的那一段，不过左手边的纸张中间的文字由于背景的原因有些难看清，其他倒是没什么问题。话说这次做攻略时小编们都死了几次？看着那攻略我都感受到扑面而来的“血腥味”了。

你记得自己吃过多少片面包吗？（迪奥语气）



Email 苏酥夏_Grubby：我是江苏镇江的读者。几年前就在看 UCG，为什么现在在当地报刊亭买不到了？_(:_」∠)_

最近有很多读者反映在当地无法购买到我们的杂志，据了解这与当地的书商及报刊亭业务情况有关，如果有玩家在当地无法及时购得我们的杂志，请前往我们的官方导航页“go.ucg.cn”选择适合自己的方式进行在线购书（还有电子版杂志哦），网购的话还有包邮优惠活动。（绝非强插广告哦 Poi）

Email 白菜雷克斯：看到 UCG 的官博发消息说《最终幻想 零式 高清版》全球出货 100 万套达成，我想知道的是这 100 万个玩家中有多少是只玩了《FF X V》试玩版的？不得不称赞 SE 真是做得一手好买卖，不过比起 Konami 直接把试玩版拿出来卖的行为还是强不少的。

虽然吐槽归吐槽但不论是《最终幻想X V》还是《合金装备 原爆点》，对于这两个系列的玩家来说一款 DEMO 所能带来的“满腹度”还是很有效果滴，这种作品相信一边骂一边玩的玩家也不在少数吧，所以说玩家才真正是世界上最“可爱”的一群人啊。

Email 梅菲斯 F：四月新番真是各种意义上的视觉盛宴，《FSN》和《食戟之灵》制作精良而且报社效果（各种意义上的）一流，怀旧还有《圣斗士星矢 黄金魂》在一旁伺候。话说不知编辑部的绅士们对《食戟之灵》有啥看法……别想歪哦，我是指做料理。

秀色可餐而且可操作性极强，实在是一部难得的好番。

精细的画面和出色的演出让人食指大动，4 月佳作。

明明是这么正常的形容词从你们嘴里说出来就这么地诡异，数月不见你们的绅士力居然上升这么多吗……

在八老师你不在的这些日子里我可是眼睁睁地看着他们往绅士的深渊里一去不复返了。

自称淑女的两位难道品尝不到《食戟之灵》那夺人心神的美妙白光吗！

这种东西我们才不想品尝呢！（合体秘奥义：武神双天波）

自从八老师回来之后编辑部的女子力就突破极限了呢。

确定那是女子力而不是武力值吗……

Email FLX：《星之海洋 5》新公布的游戏画面实在是惊倒我了，然后我看了原画之后再次被惊到了——原画上的女主和游戏画面的那个真的是同一人？！怎么变成两个画风了？！

两种画风算什么，想当年的《无尽传说》萝莉艾丽泽，原画、动画立绘和游戏建模完全是三种风格呢（得瑟脸）。

不久之后发售的《二度勇气》也是原画、过场与游戏实际画面三种风格呀~

这纷得跟黑似的……



如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品







大奖：索尼提供PlayStation T恤3件
索尼提供PlayStation笔记本3本

1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 对于新节目“买买买”你有什么看法？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2015 年 5 月 11 日，以发件日为准。

本期问答

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！”

淘宝动漫游书店 acgbook.com　　官网在线购书频道 b.ucg.cn　　UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

383 期获奖名单

[illegible]	fisher
[illegible]	楠雨
[illegible]	磊磊
[illegible]	≮杀灬戮≯
[illegible]	松木世家
[illegible]	冰之天使
[illegible]	云萧萧
周文静	上海市
龚诗嘉	江苏省

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：



邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码： 730020
电话： 0931-8674805
Email： gamers@263.net

《游戏·人》第 55 辑、第 57 辑，定价 18 元。《Xbox 360 专辑》第 14 辑、第 15 辑、第 18 辑，定价 32 元；第 21 辑、25 辑，定价 35 元。《PS3 专辑》第 24 辑、第 27 辑，定价 35 元。《Xbox One 专辑》第 1 辑，定价 35 元。《次世代专辑》第 1 辑，定价 38 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：



邮购地址： 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码： 730000
电话： 0931-8668378
Email： ad@ucg.cn

总第 205、210、215、271、274、275、287、295 期，定价 12 元/期。总第 220、225、226、232、247、257、265 期，定价 9.8 元/期。总第 229 期，定价 15 元。总第 207、267·268 期，定价 19.6 元/期。总第 277、301、311 期，定价 18 元/期。总第 337、358、361、369 期，定价 14 元/期；总第 352、368 期特刊，定价 19.8 元。

掌机王SP

《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码： 730020
电话： 0931-4867606
Email： pgking@263.net



《掌机王 SP》：96、104 ~ 107、109 ~ 111、113 ~ 115、131、133、158 辑，定价 9.8 元；160、171、178、183 辑，定价 12 元；103、151，定价 14.8 元；164、187 辑，定价 16 元；206，定价 18 元；216 辑，定价 14 元；217、218、229、231、232 辑，定价 19.8 元。

《口袋玩家》：28、38、42 ~ 46、54、55 辑，定价 16 元。62、86 ~ 88 辑，定价 18 元。

《口袋玩家 Ω 红宝石·α 蓝宝石 完全攻略本》，定价 48.00 元；

《3DS 专辑》：Vol.8、Vol.10，定价 35.00 元。《PSV 宝典》：定价 28 元。《PSP 专辑》：Vol.6；定价 28 元。

《怪物猎人狩猎志》：Vol.6，定价 12.00 元；Vol.11 定价 18.00 元。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部（收）
邮政编码： 730010
电话： 0931-8663118
Email： acgbook@163.com



《机动战士高达模型年鉴 2015》，定价 28 元；
《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》，定价 42 元；
《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；
《街头霸王幻彩珍藏》，定价 25 元；
《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 2 辑，定价 9.8 元/辑；
《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4，定价 9.8 元/辑；
《模魂志》第 77、79、84 ~ 86、98 期，定价 22 元/期。总第 100 期特刊，定价 28 元。

小编寄语

努力工作,拼命玩!

八重樱
本期个人签名
See You Again



★在朋友的循循善诱之下跳了手帐的坑,说白了就是做计划写日记。写手帐最大的好处是可以提前将当天要做的事情罗列好,然后照着计划一项项去完成。作为一个强迫症患者,每晚入睡前看着手帐上当天的计划全部被打上代表"完成"的勾,就会有满满的成就感。劣势在于手帐坑是与多个坑紧密相连的,比如胶带坑、贴纸坑、钢笔坑等等,只要进了其中一个坑,接下来就是不停地 BUY BUY BUY 了。而且由于多年依靠电脑打字,我基本已经丧失了手写能力,字丑不说,更要命的是经常写到一半就忘了某个字怎么写了,于是只好掏出手机把这个字打出来,再把它抄写到本子上……12 年的语文算是白学了 orz。

☆因为休假期间胡吃海喝导致体重严重超标,眼看着即将恢复工作,生怕被编辑部一干宅男们耻笑,于是怒下决心开始运动减肥。但真正开始运动才发现自己的体能差到何等程度,从大学开始就过上了宅女的生活,这几年下来几乎手无缚鸡之力,连完整的仰卧起坐都做不到。朋友推荐我做 T25 的减肥操,可是做了四周体重不但没有减少,还弄得全身肌肉都疼得要死,无奈之下只得又从最基本的跑步开始练起。好在体重终于开始稳步下降,也不枉费我每天的一小时。在此奉劝各位玩家们,锻炼不是做给别人看的,而是为了自己的健康。虽然看似每天少玩了一小时游戏,也总好过以后生病玩不成游戏要强吧?做个健康的游戏人,与各位共勉。

胜负师
本期个人签名
SO EASY, O EASY, EASY, ASY, SY, Y



【铂】我年轻时曾想像过自己 70 岁时还拿着手柄的样子,也可能那时代替手柄的是 NERvGear 或是插在脑后的管子什么的。或许游戏会伴随我整个人生,但一个人的人生只有游戏的话绝对不值得骄傲。

【金】这半个月磨磨蹭蹭地打《血缘诅咒》,还没通关,更别说白金了。看到朋友两天半白金的战绩,让我有掰盘的冲动。(盘还是蹭的,不能掰,唉……)

【银】小胜最近迷上了《十万个冷笑话大电影》,除了之前在电影院看过一次,在家又看了三遍,现在每天要么都说自己"渴了喝露水,饿了吃蚂蚱",要么说"是我毁了这个世界"。我只要一说"少年郎,要成为一个出色的英雄哦!"他就会接"少来这套!"真是又气又好笑。

【铜】段子手小胜 3 :儿子快上小学了,亲戚开玩笑问他以后想读什么大学?他的回答是:"不管是初中毕业、高中毕业、大学毕业,都能找到好工作!"(赶 X 网,我能问你收广告费不?)

哪尼
本期个人签名
我对这个哪怕撞车也要扎堆上的世界绝望了



◆《太鼓之达人》终于公布了 PSV 版,目前看来曲目阵容相当不错,虽然公布的大多都是版权曲,不过相信原创曲也一定会给力的。唯一让我感到有些郁闷的就是涉及到这么多版权曲,推出港版的可能性实在微乎其微。游戏本体当然是一张卡带就能搞定,但回想 PSP 平台上《太鼓之达人 DX》的 DLC 狂潮,已经完全可以预料到今后的发展趋势,只可惜港服玩家连花钱的机会都没有。而这种 DLC 滞后甚至完全不上港服的情况,极有可能出现在 PSV 今后推出的多款音乐游戏上,我是不是应该准备一台专门用来打音游的日服 PSV?

◆终于也经历了搬宿舍这种苦差事,而且是在截稿当天,原本以为会长途跋涉,不过最终的结果是从 19 楼搬到 18 楼,实在是省事许多。但是即便如此,看着房间里堆积的东西还是有些头疼。刚来时的计划是一台笔记本电脑、一个行李箱,灵活机动。然而日积月累,不知不觉购置的东西越来越多,三四个箱子都已经放不下了。呆得越久,留下的痕迹越重,想要船过水无痕果然是不可能的。

纱迦
本期个人签名
要搬家了!



★《机战 Z3 天狱篇》打到 50 话,终于还是忍不住入了基神教,开始愉快地用地图兵器一机当千。一方面庆幸时间和精力得到大幅节省,另一方面也感觉失去了点儿什么。这次游戏的销量不算高,对版权《机战》来说不是什么好事。不过平心而论,从《时狱篇》开始"《Z》系列"确实存在一些问题,玩家不买账也是情有可原的。希望已经转为专职游戏制作人的寺胖能够从中吸取教训,为玩家带来一部又一部的新《机战》。

★截稿前得知《跨界计划 2》公布,十分高兴,但看过目前的情报后感觉游戏进化不大。Monolith 做的游戏总是有这样那样的问题,经过了这么多年也不见好转,也不知道《跨界计划 2》是否有改善。当然无论如何,游戏一定会买的,毕竟游戏中有太多喜欢的作品和角色。

★又是截稿前,《星之海洋 5》公布了。《星之海洋 3 导演剪辑版》是个人在 PS2 上最喜欢的 RPG,但是 4 代实在是太让人失望了。5 代目前我要观望一下,相信对于 3A 来说这也算是背水一战了,希望不要让老玩家们失望!

伽蓝
本期个人签名
热血的东西总是直击灵魂!



上一期大家都在热论《血源诅咒》,惟独我看到那个读盘玩了 10 分钟就受不了,截稿当天听到了官方要追加补丁改善的消息,看来也是时候去送死了!

我不记得自己是否曾在小编寄语里提过住的地方楼上有个野蛮的老头,他在不到 40 平的小房屋中饲养了 2 只大狼狗,由于每天深夜狗的脚指甲刮地的声音此起彼伏,此前不堪其扰试图上去交涉,结果其二话不说就问我是不是想打架,当时感觉他真是老当益壮,加上狗群 BUFF 的加持,掂量了一下并不太想与这种人起什么争执便作罢。后来听说这人是个酒鬼,在邻居群中口碑很差,直到今天,从邻居之间的闲聊得知,此人经常被自己饲养的狗吵得无法入睡,心烦之时就开始打狗,越打狗就越叫,自己就越睡不着,不过很多人都是因为他养着狗脾气差而不好说些什么,真是实实在在的"人仗狗势"。哦对了,我最后的选择是花了点钱买了些睡眠耳塞,每天睡得还是很棒的……

秋沙雨

本期个人签名
君は知るだろ（知りたくない）



☆自从在《TOZ》日后谈里被打开了新大门之后我就在“百合大法好”的路上一去不复返了……最近一边等着Fami通编辑部的《TOZ》攻略书一边慢慢打二周目，二周目开头把难度调到最高之后就感受到了艾莉夏没法使用神依的苦，主要是因为ライフボトル数量不够。这期为了给传说频道写《TOX2》的捏他解析就跑去重温了一下《TOX2》，结果新周目开头忘记给路德加换回原本的服装，就导致开头战斗时与尤里乌斯对打的路德加外表变成了克雷斯，全程出戏。

★上期杂志截稿后《苍穹之法芙娜 EXODUS》的第一季就放送完了，原本想着一边每个月慢慢买蓝光碟一边慢慢重温第一季和剧场版时，官网冷不防地放出了一个PV，而且还是大半夜地放了出来。那个PV也就1分11秒，却是在《EXODUS》第五话之后官方给我的最大一个打击，看了这个PV之后我不觉得能指望在第二季里看到个Happy End的未来，当然，能被“打脸”的话那是再好不过的，但是想想十年前一期的结局……有时候真想把《EXODUS》当做不存在，让时间永远停在剧场版结局之后。

初心者

本期个人签名
已经记不清PSV吃了几个月的灰



在这期杂志截稿当天下午被房东催收房（汗），于是经历了人生中第一次在职搬家。想起入职的时候我居然一个背包一个行李包就来到了这个城市，到现在不知不觉也买了一些大件小件有用没用的玩意儿，也幸好只是非常奇迹地从楼上搬到了楼下，这么一搬还不算太耗费HP和Gil……

5月底的《油彩军团》（Splatoon）不知道各位有没有在关注呢？我自己倒是因为乌贼娘的制服第一次想入手那个万恶的amiibo了……就国外情况来看，虽然还有一个半月才开卖，这款游戏似乎已经勾起了不少人的兴趣连呼买买买。不过也有人出声抗议的，于是就连“没有语音聊天功能”这样的消息居然也炸开了锅。我个人反而不太在意游戏的语音聊天，像是在玩《植物大战僵尸 花园战争》的时候默认就会听到外国人在叽里咕噜，多少会扫兴。游戏归游戏，好好享受虚拟的时光不也挺好的吗？

宇宙人

本期个人签名
是时候大扫除了，各种意义上的



☆这半个月来我大部分游戏时间都花在《如龙0》上，但是印象中又好像不止只玩了一款游戏——引用祁门红茶的话来说每天晚上都看到我在玩不同的游戏，前天是赛车，昨天是麻将，今天是打桌球……不得不说《如龙0》的支线小游戏实在太多太丰富了，以至于自己这两周以来玩过什么游戏都感到有点混乱，但也不失乐趣，各种游戏换着玩不容易感到腻了。不过几乎每个小游戏都牵涉到白金，以至于要白这款游戏真的需要N项全能的本领——其实最让我头疼的不是全支线或者打隐藏BOSS之类，而是要我这个几乎完全不会打麻将的人要去打日麻……另外还想吐槽的是《如龙0》里面，两位主角在主线和支线里面完全就不是一个人。主线一本正经的到了支线怎么都变成逗比了？

☆因为上面的原因，我才发现这个月自己买的游戏几乎全都没碰过——比如《闪乱神乐》，截稿之后必须花个假期一整天愉快地lu上一把才行。

稀饭

本期个人签名
天气忽冷忽热，何时能去游泳呢？

【游】这期玩的游戏不多，不过有一个的确值得大书特书，就是《巫师冒险游戏》，也就是传说中的《巫师》主题实体桌游，不但有推出移动端和PC端的版本，而且国内竟然有商家做了实体版的汉化，果断用接近400大洋（含邮费）拿下，算起来也就一个游戏的钱，却买下了一堆做工精致的卡牌和骰子等等物件。至于游戏本身，因为还是专注于冒险，玩家之间的对抗约等于没有，喜不喜欢就要看大家口味了，反正最烦桌游对战的我是喜欢得不行。

【剧】本月的个人最强美剧毫无疑问是漫威的《夜魔侠》，简直一扫之前漫威电视作品的颓唐模样，故事黑暗、打斗真实有劲、拍摄手法成熟而且还是用令人欲罢不能的连续剧而不是单元剧的形式来呈现，播放方Netflix全季播出的放映方式也是令人爽得不行，本期制作期间抽着空啃掉了半季的内容，简直是神清气爽，考虑到下半月还可以提前在24号就去香港看早于国内半个月上映的《复仇者联盟2》，所以这个4月虽然没啥个人正GAME，但实在不能再赞，像是提前过了个超级英雄主题的圣诞节！考虑到之后5月有《巫师3》6月有《蝙蝠侠》，这个2015年的上半年实在是令人惬意啊。

【书】说了全面倒向电子书，但是书籍阵容在全球范围内手屈一指的亚马逊在中文电子书籍的丰富度上实在令人失望，我买了300块钱的礼品卡在网页上浏览了半天，愣是找不到一本想要的书，愤而转向实体领域，一口气买了十来本，然后沉痛地发现——书柜空间宣告爆满……难道这是逼我再买一个柜子的节奏！问题是我买了又忍不住想要用书把它填满怎么办！感觉这简直是命运的悖论！



【画】顺利补完了《魔法老师》，最近开始补的是长度比较接近的《金童卡修》，当年看还不太觉得，如今看来故事实在有点儿童向，不过作为消遣读来倒也算是有趣，就是觉得战斗部分实在有点残念，明明主角是智力型，却没事就要和卡修一起被打得头破血流，有点浪费了设定里面的高IQ。预计搞定《卡修》之后，换成补略微青年化一点的作品，例如当年追了一半追丢了的《魔偶马戏团》。

乙太

本期个人签名
诺诺的精神指令果然有“努力”和“根性”啊



●从高中到工作，《机战Z》让我玩了整整7年，突然就这么完结了还是有一点伤感。而且4P本人也说《天狱篇》之后不会再推出系列作形式的版权机战，不免让人有一种“玩一作，少一作”的错觉。不过在截稿前听闻4P辞去了B.B.STUIO董事一职，打算专心投入游戏开发，不知道以后的《机战》又会有什么变化。总之，先期待一下今年年末的奶粉作吧，明年25周年，希望来点猛料。

●有点期待即将在7月登陆PSV的《太鼓》新作，不过回想起当年为了练习“鬼”难度直接把小P的按键按坏的情景，不由得担心起了VITA的按键，不过金属垫片的承受能力怎么着也应该比橡胶垫片强吧。只不过无论论内心怎么纠结，这一作终究也是要买的，只希望这次的DLC也能够向《太鼓DX》那样厚道。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2015.04.23-2015.10.27

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

本期游戏家用机平台的变动并不大，反而是掌机平台的许多重头作品都确认的发售时间，比如 3DS 的《火焰之纹章 if》以及《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》等，而一直云里雾里的 PSV 版《生化危机 启示录 2》也确定与今年的夏季登场。

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 4 月					
23 日	苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	BlazBlue: Chrono Phantasma Extend	Arc System Works	格斗	日版
23 日	新次元游戏 海王星 V Ⅱ	新次元ゲイム ネプテューヌ VII	Compile Heart	角色扮演	日版
23 日	讨鬼传 极	讨鬼传 极	Koei Tecmo	动作	日版
2015 年 5 月					
5 日	重返德军总部 旧血统	Wolfenstein: The Old Blood	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
14 日	最终幻想Ⅹ / Ⅹ－Ⅱ 高清重制版	Final Fantasy X / X–2 HD Remaster	Square Enix	角色扮演	日版
14 日	如龙 0 誓约之地	如龙 0 誓约的场所	SEGA	动作冒险	中文版
19 日	巫师 3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	中文版
5 月内	最终幻想Ⅹ / Ⅹ－Ⅱ 高清重制版	Final Fantasy X / X–2 HD Remaster	Square Enix	角色扮演	中文版
2015 年 6 月					
4 日	夏色高校 青春白皮书	夏色ハイスクル★青春白书	D3 Publisher	角色扮演	日版
9 日	上古卷轴在线 无垠的泰姆瑞尔	The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited	Bethesda	网络角色扮演	美版
18 日	鬼泣 4 特别版	Devil May Cry 4: Special Edition	Capcom	动作	美版
23 日	RIDE	RIDE	BNEI	竞速	美版
23 日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版
25 日	混沌之子	Chaos;Child	5pb	文字冒险	日版
30 日	劫薪日 2 犯罪狂潮	Payday 2: Crimewave Edition	505 Games	主视角射击	美版
2015 年 7 月					
14 日	战神Ⅲ 重制版	God of War III Remastered	SCE	动作	日版
23 日	战国 BASARA4 皇	战国 BASARA4：皇	Capcom	动作	日版
2015 年 9 月					
1 日	疯狂麦克斯	Mad Max	WB Games	动作射击	美版
2 日	潜龙谍影Ⅴ 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	日版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 4 月					
23 日	二度勇气 最终境界	Bravely Second：End Layer	Square Enix	角色扮演	日版
29 日	智龙迷城 超级马里奥兄弟版	パズル&ドラゴンズ スーパーマリオブラザーズ エディション	Nintendo	益智	日版
30 日	动感梨汁 船梨精的愉快故事	梨汁アクション！ ふなっし－の愉快なおはなっし－	Nintendo	动作	日版
2015 年 5 月					
28 日	初音未来 未来计划 豪华版	初音ミク Project mirai でらっくす	SEGA	音乐	日版
28 日	Downtown 热血时代剧	ダウンタウン热血时代剧	Arc System Works	动作	日版
28 日	舞力四射 THE GAME	トライブクルクル THE G@ME	BNEI	动作	日版
2015 年 6 月					
4 日	星之光辉	ステラグロウ	SEGA	角色扮演	日版
4 日	新・萝萝娜的工作室 起始的物语 艾兰德的炼金术士	新・ロロナのアトリエ はじまりの物语 ～ア－ランドの炼金术士～	Koei Tecmo Games	角色扮演	日版
11 日	节奏天国 精品＋	リズム天国 ザ・ベスト＋	Nintendo	音乐	日版
11 日	龙珠 Z 超究极武斗传	ドラゴンボ－ル Z 超究极武斗传	BNEI	动作	日版
18 日	波波罗古罗伊斯牧场物语	ポポロクロイス牧场物语	Marvelous	角色扮演	日版
25 日	火焰之纹章 if 白夜王国	ファイア－エムブレム if 白夜王国	Nintendo	策略角色扮演	日版
25 日	火焰之纹章 if 暗夜王国	ファイア－エムブレム if 暗夜王国	Nintendo	策略角色扮演	日版
2015 年 7 月					
9 日	大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险	大逆转裁判－成步堂龙ノ介の冒险－	Capcom	文字冒险	日版
11 日	妖怪手表 破坏者 赤猫团	妖怪ウォッチバスタ－ズ 赤猫团	Level–5	动作	日版
11 日	妖怪手表 破坏者 白犬队	妖怪ウォッチバスタ－ズ 白犬队	Level–5	动作	日版
23 日	梦幻模拟战 转生	ラングリッサ－リインカ－ネ－ション－转生－	Extreme	策略角色扮演	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 4 月					
23 日	苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	BlazBlue: Chrono Phantasma Extend	Arc System Works	格斗	日版
30 日	ToHeart2 迷宫旅人	ToHeart2 ダンジョントラベラ－ズ	AQUAPLUS	角色扮演	日版
2015 年 5 月					
21 日	万亿魔坏神	魔壊神 トリリオン	COMPILE HEART	角色扮演	日版
28 日	CROSS ANGE 天使与龙的轮舞 赝音	クロスアンジュ 天使と竜の轮舞 tr.	BNEI	动作	日版
2015 年 6 月					
4 日	不思议的迷宫 风来之西林 5 Plus 财宝塔与命运的骰子	不思议のダンジョン 风来のシレン 5 plus フォ－チュンタワ－と運命のダイス	Spike Chunsoft	角色扮演	日版
11 日	英雄传说 空之轨迹 FC 进化版	英雄传说 空の轨迹 FC Evolution	角川 Games	角色扮演	日版
25 日	缤纷律动	IA/VT –COLORFUL–	Marvelous	音乐	日版
25 日	女神异闻录 4 午夜热舞	ペルソナ 4 ダンシング・オ－ルナイト	Atlus	音乐	日版
25 日	混沌之子	Chaos;Child	5pb	文字冒险	日版
2015 年 7 月					
9 日	太鼓之达人 V 版	太鼓の达人 V バ－ジョン	BNEI	音乐	日版
30 日	光之巨人	レイギガント	BNEI	角色扮演	日版
2015 年 8 月					
27 日	舰队收藏 改	舰これ 改	角川 Games	策略模拟	日版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 4 月					
23 日	苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	BlazBlue: Chrono Phantasma Extend	Arc System Works	格斗	日版
2015 年 5 月					
5 日	重返德军总部 旧血统	Wolfenstein: The Old Blood	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
19 日	巫师 3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	中文版
2015 年 6 月					
9 日	上古卷轴在线 无垠的泰姆瑞尔	The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited	Bethesda	网络角色扮演	美版
18 日	鬼泣 4 特别版	Devil May Cry 4: Special Edition	Capcom	动作	美版
23 日	RIDE	RIDE	BNEI	竞速	美版
23 日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版
30 日	劫薪日 2 犯罪狂潮	Payday 2: Crimewave Edition	505 Games	主视角射击	美版
2015 年 9 月					
1 日	疯狂麦克斯	Mad Max	WB Games	动作射击	美版
2 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	日版
2015 年 10 月					
27 日	光环 5 守护者	Halo 5: Guardians	Microsoft Game Studios	主视角射击	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 4 月					
23 日	苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	BlazBlue: Chrono Phantasma Extend	Arc System Works	格斗	日版
2015 年 5 月					
14 日	如龙 0 誓约之地	如龙 0 誓约的场所	SEGA	动作冒险	中文版
22 日	NASCAR '15	NASCAR '15	DMi Games	竞速	美版
2015 年 6 月					
2 日	致命格斗 X	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
4 日	夏色高校 青春白皮书	夏色ハイスクル★青春白书	D3 Publisher	角色扮演	日版
23 日	RIDE	RIDE	BNEI	竞速	美版
25 日	混沌之子	Chaos;Child	5pb	文字冒险	日版
2015 年 7 月					
23 日	战国 BASARA4 皇	战国 BASARA4：皇	Capcom	动作	日版
2015 年 9 月					
2 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 5 月					
22 日	NASCAR '15	NASCAR '15	DMi Games	竞速	美版
2015 年 6 月					
2 日	致命格斗 X	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
23 日	RIDE	RIDE	BNEI	竞速	美版
2015 年 9 月					
2 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	日版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 4 月					
29 日	异度之刃 X	Xenoblade X	Nintendo	角色扮演	日版
2015 年 5 月					
28 日	油彩军团	Splatoon	Nintendo	动作射击	日版
2015 年 6 月					
26 日	毛线耀西	Yoshi's Woolly World	Nintendo	动作	美版

04.23 二度勇气 最终境界

3DS 角色扮演 ■Square Enix ■无对应周边 推荐度 A



《勇气原点》的正统续作，在前作主角们拯救了世界的数年之后，成为了水晶正教法王的阿尼艾斯遭到了绑架，为拯救象征着和平的法王，正教骑士团的年轻领袖尤·泽涅欧尔西亚和伙伴们一起踏上了卢森达克的辽阔土地。本作的职业多达 30 余种，不但有传统的剑士、白魔，还增加了猫使、印第安战斧等全新职业，玩法更加多样。虽然启用的是全新的主角们，但上一作的角色们也将以 NPC 的形式出场。另外，本作的作曲不再是 REVO，而是另一位著名音乐人 supercell 的 ryo，相信他的音乐一定会为本作增色不少。

04.23 苍翼默示录 刻之幻影 扩张版

多机种 格斗 ■Arc System Works ■对应机种为：PS3/PS4/PSV/XOne 推荐度 B



本作为《苍翼默示录 刻之幻影》的街机升级版 Ver.2.0 对应版本，同期登陆 PS3、PS4、PSV 和 XONE 四平台。剧情方面并没有太大变化，可操作角色方面在《刻之幻影》的基础上追加了赛利卡（CELICA），并让缺席前作的 Λ-11 回归，招式也跟已有的 μ-13 做出了区别。角色平衡性也获得大量调整，战斗系统新增了能够在防御中发动“Over Drive”的全新系统。剧情上追加了神乐、九重和巴雷特三名角色的单独故事，还有漫画版《苍翼默示录 Remix Heart》中描绘的外传故事。

04.29 异度之刃 X

Wii U 角色扮演 ■Nintendo ■无对应周边 推荐度 A



前作《异度之刃》凭借出色的素质在 Wii 平台有着极高的人气，甚至被部分玩家誉为 Wii 上最佳的 RPG 游戏之一。本作这次登陆到机能更强的 Wii U 平台，将会有更美丽的画面以及更辽阔更奇幻的世界供玩家探索，本作的地图大小将会达到前作的 5 倍以上，而且还会有早午晚的时间变化以及阴晴雷雨等天气变化。玩家可以驾驶可变性机甲 DOLL 作为载具移动。游戏的战斗系统将会延续前作的形式，采用 4 人小队，玩家操作主角，其他人由 AI 控制，玩起来爽快流畅而且具有战略性。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险 光盘
点心世界 23
火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国 13 光盘
跨界计划2 勇敢新世界 23
天空机士罗迪亚 8
妖怪手表 破坏者 赤猫团·白犬队 22
异度之刃 8

Wii U

幻影异闻录 #FE 光盘
赛车计划 光盘
天空机士罗迪亚 8
异度之刃X 15

PS3

第3次超级机器人大战Z 天狱篇 9 36
海贼无双3 19 光盘
龙之世纪 宗教审判 8
如龙0 誓约之地 70
使命召唤 先进战争 8
邪恶深处 98

PS4

彩虹六号 围攻行动 光盘
海贼无双3 19 光盘
龙之世纪 宗教审判 8
漫游者 光盘
如龙0 誓约之地 70
赛车计划 光盘
杀出重围 人类分裂 22 光盘
使命召唤 黑色行动Ⅲ 光盘
使命召唤 先进战争 8
巫师3 狂猎 光盘
邪恶深处 98
血源诅咒 82 光盘

PSV

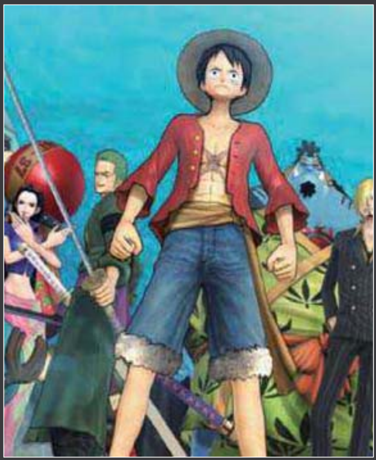
IA/VT 缤纷律动 光盘
第3次超级机器人大战Z 天狱篇 9 36
海贼无双3 19 光盘
数码宝贝物语 网络侦探 87

Xbox One

彩虹六号 围攻行动 光盘
龙之世纪 宗教审判 8
赛车计划 光盘
杀出重围 人类分裂 22 光盘
使命召唤 黑色行动Ⅲ 光盘
使命召唤 先进战争 8
巫师3 狂猎 光盘
邪恶深处 98

X360

龙之世纪 宗教审判 8
使命召唤 先进战争 8
邪恶深处 98



游戏黄金眼第 41 期《海贼无双 3》热映中！
《最上游》《格斗派系》等众多原创节目全新来袭！

更多网络节目请登录

土豆视频　　腾讯视频　　17173

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。









特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

最上游
游戏的十大致郁要素

格斗派系
第八期

血源诅咒
游戏黄金眼

游戏黄金眼
游戏黄金眼

新作影像集锦

巫师 3 狂猎
杀出重围 人类分裂
彩虹六号 围攻行动
漫游者
使命召唤 黑色行动Ⅲ
赛车计划
大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险
万亿魔坏神
火焰之纹章 if 白夜王国·暗夜王国
IA/VT 缤纷律动

电影前线

复仇者联盟 2 奥创纪元
碟中谍 5 神秘国度
左撇子

ENDING SONG

苍翼默示录 刻之幻影 扩展版
主题曲

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①第3次超级机器人大战Z 天狱篇	BNEI ②	策略角色扮演③
④多机种	⑤3次スーパーロボット大战Z 天狱篇	⑥ 日版
	2015年4月2日 ⑦	本地1人 ⑧ 对应年龄：12岁以上⑨
	售价为PS3：8070日元、PSV：7120日元 ⑩	

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ________________　　收藏日期 ________________



勇士难敌修罗场、英雄难过美人关

The Witcher 3: Wild Hunt

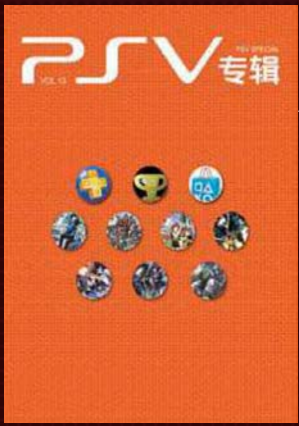
机种：PS4/XOne
类型：角色扮演
发行商：WB Games
发售日：2015 年 5 月 19 日

网购书刊快递费仅2元

UCG电子版价低方便，支持安卓、苹果、PC等各流行平台
请访问UCG导航页：ucg.cn，有以上各类网购链接和杂志及电子版上市通知

满28元
快递包邮

ucg.cn



PSV专辑

VOL. 13

大16开224页+影像DVD光盘

-Vita动态-

PS+俱乐部、DLC天国

-Vita劲作-

战极姬5 斩断战祸的霸王系谱 | 遥远的时空中6
地球防卫军2 携带版 V2 | 迈阿密热线2 空号

-Vita攻略-

战国无双 编年史3（中文版）| 高达破坏者2（中文版）| 噬神者2 狂怒解放（中文版）
数码宝贝物语 电脑侦探 | 第3次超级机器人大战Z 天狱篇 | 刀剑神域 失落之歌

5月上旬，全国上市！

PS3专辑

VOL. 28

大16开全彩页+DVD光盘

如龙0 誓约之地
主线支线全攻略+隐藏要素完全剖析+白金攻略

热情传说
主线流程+全支线+全收集要素汇总+技能合成指南

战国无双4-Ⅱ
系统详解+全关卡任务攻略+全秘武获取研究+奖杯心得

勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城
系统详解+攻略+全资料网罗



五一假期全国上市！



口袋玩家

VOL. 88

口袋妖怪的专门志：游戏、动画、漫画、卡片、小说……

-业界话题-

老派贵族的跨界计划 浅谈任天堂与DeNA的手游合
从接连两款《口袋妖怪》衍生游戏的内购试水，到与手游厂商，来分析未来任天堂及《口袋妖怪》的动向。

-游戏看台-

大家的口袋妖怪大乱斗
游戏系统、操作、口袋妖怪、Mii角色、隐藏要素开启等各要素详解及游戏心得。

-劲作攻略-

《口袋抓取方块》攻略·续1
省钱心得及全部更新关卡攻略详解。

-研究所-

仙之锁单打战术详解 | 口袋妖怪详尽分析——从神篇（六）

DVD收录《口袋抓取方块》实机视频、《大家的口袋妖怪大乱斗》游戏视频、OVA《最强Mega进化ActⅢ》、《AG》中文动画等精彩内容。

4月21日，全国上市！

幸运大抽奖继续进行！
超值精美赠品：点阵大木博士挂饰

VOL.6 ■ Level-5 Vision 2015发布会直击

TOUCH.UCG 指间方圆



聚爆评测

当期待变为现实

“传说”中的雷亚新作

Level-5

新一任手游大厂的就职宣言

编辑精选

十款佳作

一并奉上

TOUCH·UCG

CONTENTS

VOL. 6

指间方圆

COVER STAFF

封面用图：幻塔战记
封面设计：anubis

编辑精选
十款佳作一并奉上 1

资讯
业界资讯大搜罗 2
Level-5 Vision 2015 发布会直击 4

评测
当期待变为现实，“传说”中的雷亚新作 9

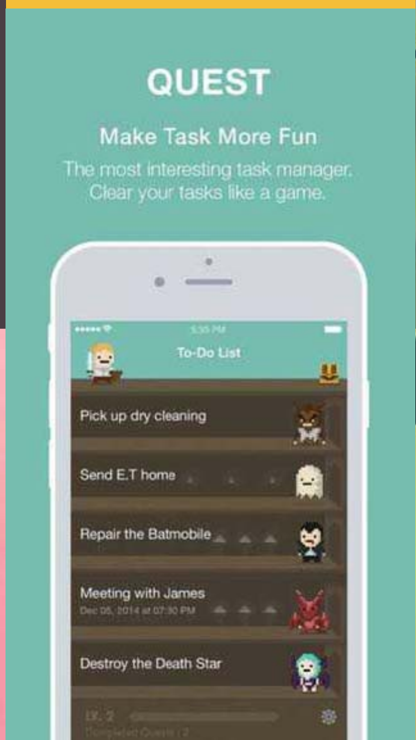
预约
预约受付处 13

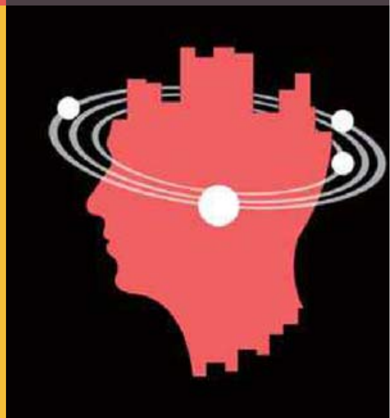
每期一荐

QUEST
Level up your life

如果生活就像 RPG 里的打怪升级，那该有多好？目标即是敌人，将他们统统打倒！















EDITOR'S CHOICE

本期编辑精选

聚爆
Implosion

以制作音乐游戏见长的 Rayark 对 ARPG 的一次全新尝试和挑战，游戏自 2013 年公布后就备受期待，也经历了多次跳票。现在本作正式上架，出色的素质并未令人失望，无论是画面、手感及系统的可研究性等，在移动平台上都称得上顶级水准。

光之息
Breath of Light

又是一个极具文艺气息和小清新风格的新作，玩家们要利用场景中的各种障碍与道具，改变光的传导方向，从而让所有的花朵都能依次绽放。游戏以简单的“光线折射”为出发点，却赋予了更多轻柔的灵动感。

唐老鸭历险记 重制版
DuckTales Remastered

FC 上同名作品的高清重制版，由迪斯尼授权 Capcom 进行开发，曾被评为百大经典游戏之一。高清版先前已登陆家用机，现在则可以在移动平台上重温当年的经典。游戏讲述的是唐老鸭与三个侄子的寻宝之旅，出色的画面和手感毋庸置疑。

地下城挖掘者
ホーリーダンジョン【ほりだん！】

本作的剧本创作由负责过《最终幻想 IV》、《寄生前夜》等作品的时田贵司担任，“创 -taro”创作的人设画风亦相当精美。游戏的玩法别有新意，玩家可以组成自己的队伍不断深入挖掘，珍贵的宝藏和强大的敌人潜藏在未知的地下，一起努力挖挖挖吧。

波克艾克大冒险 失落之声
Adventures of Poco Eco - Lost Sounds

来自匈牙利制作团队 Possible Games 的作品，这款冒险解谜游戏在音乐和视觉上都有着独特的表现，玩家们要在这个充满了梦幻和童话色彩的世界中，去找寻失落的声音。3D 的立体场景转换非常锻炼空间思维能力，让整个解谜过程充满了乐趣。

国夫君的热血街头
くにおくんの熱血ストリート

Arc System Works 取得“《热血高校》系列”版权后在移动平台上推出的原创新作，这次的舞台是混乱的街道，我们将通过手势操作让国夫君的铁拳制裁这些恶行！将作恶的不良少年们赶回热血高校后一口气解决，丰富的必杀技和“恶行”的收集都是乐趣所在。

信喵转转迷宫
ぐるぐるダンジョン のぶニャが

《信喵之野望》的衍生作品，织田信喵将穿越不同时空去拯救喵化的战国武将们，并在 3D 化的迷宫中展开冒险。游戏的战斗采用类似于老虎机的转轮系统，根据武将与五轮奥义所组合成的不同结果，从而发动不同的招式。

最后的航程
Last Voyage

将多种解谜形式或是简单的游戏方式以抽象的几何方式展现，星界、空间、心灵、路径、超越，五个空灵的章节中蕴含了丰富的游戏种类，从思考、操作、空间思维等多个层面引导玩家一步步地深入，在视觉艺术中进行探索。

街头霸王 战斗组合
Street Fighter Battle Combination

刚刚结束的《超级街头霸王 4》TOPANGA 世界联赛 2 可谓精彩纷呈，而《街头霸王 战斗组合》也新鲜上架。和此前在移动平台上推出的作品不同，本作将经典的招式以卡牌方式展现，用简单的操作组合来体现原作的战斗精髓。

寿司宇宙
宇宙の寿司

由 Acquire 带来的一款料理题材新作，玩家们将以追求全宇宙最美味的寿司为目标，与特殊的敌人战斗并获得高级食材。游戏的战斗操作简单又不失爽快感，经营与升级要素也是一应俱全。目前 Android 版已经上架，iOS 版稍后。

资讯NEWS

《怪物猎人Online》发布联动APP

于2013年公布的《怪物猎人Online》终于在近期开始了内测的宣传造势，游戏的“觉醒内测”将在4月21日正式上市，而与之相关的联动应用《掌上狩猎部》已经提前上线。

《掌上狩猎部》将为猎人们提供游戏的最新资讯，以及武器派生表、怪物数据、配装查询等各种详尽的资料，虽然现在内容尚未完善，不过相信在游戏正式上线后会进一步丰富。应用中还内置了名为《艾露猫农场》的小游戏，猎人们不仅可以用它打发时间，通过收集素材获得的积分还可以在游戏商城中兑换各种物品或奖励。另外，官方也会在应用中提供获取内测资格的渠道，感兴趣的玩家不妨去碰碰运气吧。《掌上狩猎部》目前只发布了Android版，iOS版尚在开发中。

And





《王国之心》手游项目夭折

Square Enix把《最终幻想》和《勇者斗恶龙》这两大系列往移动平台上搬可谓不余余力，相比之下《王国之心》则要幸运许多，除了早年的《王国之心 编码》外，至今未遭毒手。不过最近有消息传出，《王国之心》的手游项目其实是存在的，原本预定登陆iOS与Android，不过目前已经停止开发。比较特别的是，这款名为《王国之心 破碎之键（Kingdom Hearts Fragmented Keys）》的作品并非由SE主导，而是完全由迪斯尼方面进行开发。





随着项目的终止，也流出了不少游戏相关的设定图。从这些图片中可以看出，游戏确实带有浓厚的迪斯尼风格，并启用了原创主角，人设也并非野村哲也。不过其中收录的世界则令人眼前一亮，包括《星球大战》、《冰雪奇缘》等呼声极高的作品。虽然本作已经夭折，不过这是否意味着这些作品很有可能会在《王国之心3》中登场呢？

压榨还是新生？《最终幻想XI》手游新企划

作为“《最终幻想》系列”首款多人在线RPG，2011年上线的《最终幻想XI》取得了相当不错的成绩，即便如今SE的重心已经转向了《最终幻想XIV》，却仍未停止《FF11》的运营，不少老玩家们继续流连其中，也从侧面表现出这款作品仍具备盈利能力。因此要最大程度延续它的生命力，手游化不失为一个好的途径。而SE也一口气提出了两项计划——《FF11》的智能终端移植版，以及以《FF11》世界观为背景的新作——《最终幻想 大师（Final Fantasy GrandMasters）》。

两款作品都为线上游戏，其中《FF11》的移植版将针对触控操作对战斗体验进行优化，并保留原作中的职业成长、连携系统等特色，还会借鉴《FF14》的成功经验引入一些新的元素，让游戏的整体节奏更符合移动游戏快速紧凑的特点，移植版预计将于2016年开始运营。而《最终幻想 大师》则是一款原创新作，SE定义其为“MMMRPG（Massive Multiplayer Mobile RPG，大规模多人移动RPG），游戏注重合作冒险，玩家可以与同伴们组队挑战任务和副本，最终成为游戏世界中的“大师”，本作最快将会于4月开启测试。







云游戏助力，《最终幻想XIII》登陆移动平台

原本受限于移动平台的机能，Square Enix 想要把旗下的主机游戏进行移植多少还要考虑考虑，不过如今有了“云”的力量，搬运就更加肆无忌惮了。《最终幻想 XIII》于 4 月 10 日登陆 iOS 与 Android 双平台，游戏完全移植自 PS3 版，内容并不删减，并且由于采用了 G-cluste 提供的云技术，玩家可以享受到高品质的画面体验。不过也正是因为采用了云技术，因此游玩时必须全程联网，官方推荐在带宽 3Mbps 以上，及稳定的 Wi-Fi 环境下游玩，才能正常游戏并获得最好的体验。因此虽然是登陆移动平台，但想要随身携带游玩几乎是不太可能的。



想要尝试的玩家可以前往 App Store 和 Google Play 免费下载，有 30 分钟的试玩时间，完整版需要 2000 日元。

iOS

And

《致命格斗X》同名手游发布

家用机平台《致命格斗 X》已经于 4 月 14 日正式发售，相关的同名手游用也已经提前在 App Store 上架了。手游版《致命格斗 X》不仅收录了“《致命格斗》系列”的经典角色，也包括了在新作中登场的新角色，玩家可以通过收集角色的卡牌组成自己的战队。虽然是在移动平台上推出，不过本作的画面并不逊色，出血断骨等极度重口味的血腥表现也完美还原，当然游戏在操作上针对触摸屏做了优化，只要按照一定的顺序点击和划动就能发动连段。除了能让玩家体验到这个系列独特的暴力美学外，游戏还能与家用机版进行联动，互相解锁一些隐藏角色。





iOS

新感觉塔防游戏，《投掷英雄》即将上线

SEGA 即将在近期推出一款名为《投掷英雄》的新作，结合乱斗和塔防的游戏形式，并支持四人线上联机。游戏采用横版的画面展现形式，敌人会从地图各处源源不断的出现，而为了保护水晶，玩家则必须召唤英雄与之对抗。召唤的过程便是“抓起”画面下方的英雄，然后将他们扔进地图中的对应位置，如果将某个英雄扔到其他英雄的身上，那么便可以发动强力的技能，当然根据不同英雄的搭配，技能也会有所差异。比起一般的塔防游戏，《投掷英雄》有着更强的操作乐趣以及不一样的思考策略，尤其是在四人联机时，所有人都可以使用自己队伍中的全部英雄，不仅整个场面热闹非凡，组合形式也将得到极大的扩展。





脑洞大开，Rayark的甜蜜幻想

虽然跳票数次，但《Implosion》的出色表现证明了 Rayark 在音乐游戏之外的制作实力，而近期他们又发表了一款 Mandora x Deemo x Cytus Chapter K 的新作——《Lovedora》。游戏中来自《Mandora》、《Deemo》、《Cytus》等 Rayark 自家游戏中的人气角色们将会登场，而玩家可以从中选择一名心仪的对象，与她 / 他来一场甜蜜的恋爱。没错，不是音乐游戏，也不是动作游戏，这会是一款恋爱游戏！

不过先别急着感叹 Rayark 敢于向不同领域挑战的勇气，虽说官方煞有介事地放出了宣传图，并宣称游戏官网即将开放，但恰恰选在 4 月 1 日公布这个消息就已经说明一切了。不过虽说是个脑洞大开的玩笑，但指不定哪天这个甜蜜的幻想还真就变成现实了呢。

下一个手游大厂的就任宣言
LEVEL5 VISION 2015
-THE BEGINNING-

Level-5在4月7日举办的新作发表会“LEVEL5 VISION 2015 -THE BEGINNING-”上，一口气公布了多款系列或是原创的新作，其中与移动平台相关的作品几乎占了半壁江山。《妖怪手表》新作三连发、《雷顿7》、《幻想生活2》以及横跨ACG及玩具业的大型原创企划《The Snack World》等多部作品接连登场，除了体现出强大的自信外，更是毫不客气地展现出对于移动游戏领域的庞大野心。面对纷纷重金投入手游的各大日本第三方，这场发布会仿佛就是Level-5不甘示弱的就职宣言——没错，我就是下一个手游大厂！

《妖怪手表》新作三连发



●妖怪手表 噗尼噗尼



▲可爱的“妖怪噗尼”

首先公开的《妖怪手表 噗尼噗尼》由Level-5与NHN PlayArt共同开发，是一款消除类的作品。玩家通过连结相同的“妖怪噗尼”进行消除并不断获得高分，基本玩法与普通的三消游戏并无太大区别。不过其特色之处在于将消除区域做成了圆形的表盘形状，并融入了系列特色的收集要素，可以让妖怪们成为自己的同伴，从而在消除的过程中发动经典的必杀技。游戏预定于今年夏季推出，对应平台为iOS和Android。



▲在圆形的表盘中进行消除



◀参与事前登录的玩家还可以获得在发布会上公布的新妖怪——“USAピョン”，它会是《妖怪手表 噗尼噗尼》游戏前期非常实用的角色。



■发动必杀技



■丰富的收集要素当然比不可少

●妖怪手表大辞典





以丰富的妖怪资料与情报为卖点，并允许玩家自行编辑和创作妖怪情报，当然其中也收录了迷你小游戏，预计在2015年内推出。

●妖怪手表 欢快节拍

最后一款与移动端相关的系列新作，《妖怪手表 欢快节拍》是一款音乐节奏类游戏，也是系列首次尝试这一类型。游戏同样预定于 2015 年推出，不过具体情报和玩法等均未公开。



雷顿7

2013 年在 3DS 平台上推出的《雷顿教授与超文明 A 的遗产》不仅是新三部曲的最后一作，也是整个系列的完结篇，日野社长称之为雷顿教授最后的大冒险。不过在本次的新作发表会上，Level–5 还是公开了系列的最新作《雷顿 7（レイトンセブン）》的最新情报。虽然只是衍生作品而并非正统续作，不过既然冠上了“7”这一数字，相信本作不会让玩家们失望。

●新的舞台，新的玩法





《雷顿 7》最早于 2013 年公开了一部分游戏截图，无论是美术风格还是玩法都与系列作品相去甚远，而在最新公布的情报中，本作又彻彻底底地变了一副模样，画风倒是向原来清新可爱的动画风格靠拢了不少，不过游戏玩法则变为了类似于《人狼》的形式，7 名玩家扮演不同的角色并分为两个阵营，通过提示和互动最终找出潜藏其中的吸血鬼。除了玩法与风格上的巨大转变外，本作似乎也不会再推出 3DS 版，而是由移动平台独占。

●七名角色，两方博弈



▲每次有七名玩家参与游戏





▶当剩下3人时仍未找出吸血鬼，则吸血鬼一方获胜

◀紧张的投票时刻，结果关系到游戏成败



玩家可以选择自己喜欢的角色参与游戏，不过对应的身份则是由系统随机分配。七名玩家分为“村人”与“吸血鬼”两大阵营，“村人”阵营中包含普通村民、占卜师和骑士三种身份，“吸血鬼”阵营则只有吸血鬼和背叛者两种身份，身为“吸血鬼”的玩家可以选择袭击另一名玩家，将其淘汰出局。

每一轮较量后，便会进入投票时间，此时所有玩家将选出一名“吸血鬼”并将其驱逐，判断正确的话，“村民”阵营自然皆大欢喜，不过如果误会好人，吸血鬼便会乘虚而入。“村民”阵营成功驱逐吸血鬼便可获胜，“吸血鬼”阵营的获胜条件则是存活到剩下最后三名角色时。

●勾心斗角，成王败寇

心理战，是决定游戏成败的关键因素。每位玩家都要从即时的对话交流中寻找破绽和线索，推理出谁才是潜藏的吸血鬼，又或是故布疑阵隐藏自己的真实身份。实话实说也好，满嘴谎言也罢，全部都取决于你想选择的策略，而根据所选择的对话内容，系统会给予不同的点数和奖励。

除了察言观色和冷静分析之外，每位玩家所选择的角色都有不同的固有“技能”，在交流的过程中抓准时机使用技能，为自己的阵营增加获胜的筹码。当然，“技能”可是有强弱之分的，所选角色卡片的稀有度越高，其所拥有的技能也就越好用。那么如何才能获得稀有度高的角色呢？详细大家都已经心知肚明了。



▲满足相应条件即可发动角色固有技能

▲“桃桃”的技能为“应援歌声”

▲指定角色的技能成功率提升10%

幻想生活2 双月与神之村

作为一个原创的新系列，前作《幻想生活》在 3DS 平台推出后受到了不少玩家的青睐，虽然“收费联机补丁”让人有些哭笑不得，但游戏所营造的温馨氛围，以及将角色扮演与经营元素相结合的玩法颇具新意，整体素质相当不俗，此前也传出了将会继续在 3DS 上开发续作的消息。然而在此次的发布会上，新作《幻想生活 2 双月与神之村》放弃了 3DS 平台，转而投向 iOS 与 Android，让许多前作玩家都有些错愕。不过无论 Level-5 出于何种理由将正统续作由移动平台独占，从目前公布的情报来看游戏的精髓依然得到了传承，丰富的职业，更壮大的冒险以及全新的村庄建设，依然值得期待。



●十二种职业，十二种人生

《幻想生活 2》为玩家提供了十二种截然不同的职业，选择自己向往的人生并在广阔的世界中展开冒险，书写属于自己的故事吧。当然游戏途中也可以随意更换职业，勇于尝试和挑战各种生活体验，也正是本作的乐趣。



●幻想世界，多彩冒险

在广大的幻想世界中，多姿多彩的冒险生活等待着玩家去体验。除了与怪物的战斗外、还有挖掘、采集、垂钓等充满乐趣的玩法。游戏还支持最多四人联机，玩家可以与好友们共同挑战强力的 BOSS。





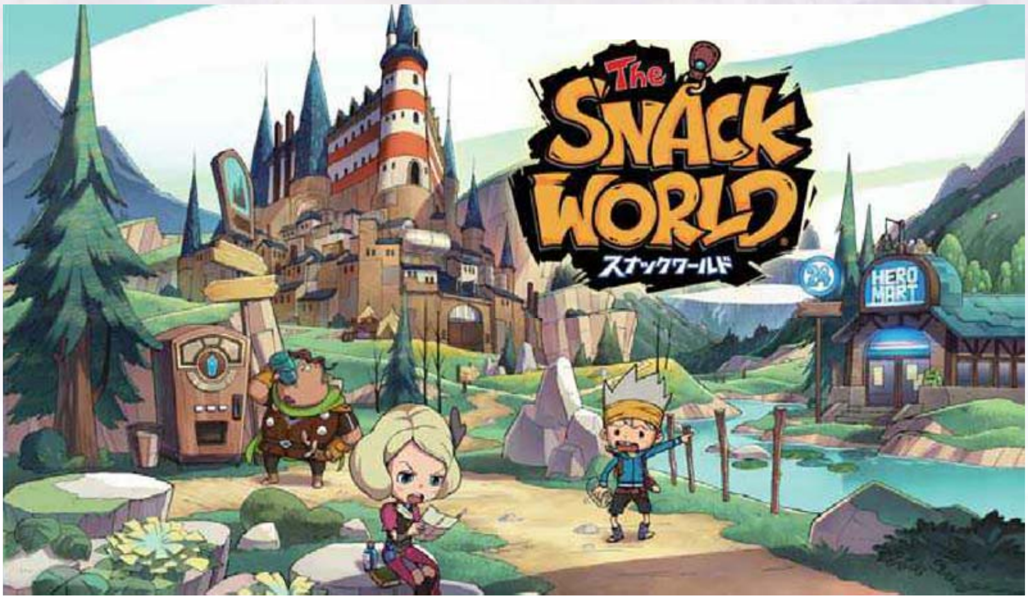
●据点新要素，建设自己的“村庄”

本作新增了“村庄”的建设元素，玩家除了可以收集道具和素材用于打造武器装备外，还可以自由地扩张自己的据点，建设城堡、猎人训练场、烤肉屋等设施，通过合理的开发让自己的村庄繁荣起来。也可以邀请好友或者访问他们的村庄，交换道具、交流心得、促进发展。





The Snack World



《The Snack World》是Level-5在本次发布会上公布的全新大型跨界企划，涵盖了游戏、动画、漫画、玩具等多个领域，是继《闪电十一人》、《纸箱战机》、《妖怪手表》之后，“Level-5 跨媒体计划”的第四弹。不过比起前面的三部作品，《The Snack World》对于各领域产品的结合将会更加紧密，尤其是带有NFC功能的外设玩具，不仅连接了虚拟与现实，更为传统掌机和移动平台架起了桥梁。以过往的成功经验来看，如果能持续保持好的运营状态，那么《The Snack World》毫无疑问将会成为Level-5的下一个吸金利器。

●奇特的休闲幻想

这是一个在“某个时代”的“某一片大陆”上所发生的小故事，
为了建设“大规模娱乐设施”，村庄的居民们被要求离开自己的家乡。
可是在他们拒绝了这一无理的要求后，村庄和居民们却在一瞬间被全部毁灭，
这正是少年查普生活与成长的地方。
本该有着幸福人生的查普，突然间一无所有，陷入绝望之中，
不过他最终跨越了悲伤，毅然踏上复仇的路程。
然而阴差阳错之下，查普却对国王的女儿——梅罗菈公主一见倾心，
为了完成这位任性公主的愿望，他决定先和身边那些性格各异的同伴们，一起向困难的任务发起挑战。



查普
チャップ

既有正义感，却也有阴暗的一面，完全展现出以自我为中心的态度。查普曾经历过失去家人和亲人的打击，而为了复仇，他踏上了别人都未曾做到的讨伐旅程。



佩佩隆
ペペロン

比王宫骑士实力更强的战士，在酒馆中喝酒时碰上了主角查普，人生也因此有了新的希望。



玛尤妮
マヨネ

穿着打扮相当现代而随性的少女，也是一个魔法使。玛尤妮一旦暴躁起来，便会用机关枪似的口吻滔滔不绝地大说特说。



哥布先生
ゴブさん

本命叫“哥布松·菲德”，不过大伙儿都习惯叫他“哥布先生”。虽然长得奇怪，但其实他原本是个普通人类，只是被魔法变成了如今这个模样，不过也因此拥有了将体型变小的能力。



国王
オーサマ

美丽国度的一国之君，也是梅罗菈公主的父亲，经常对查普下达各种各样的命令和任务。



小猪
ブタ子

长着猪鼻子的小母龙，因为外表的关系大家都叫她“小猪”。曾经被查普所救因而对他抱有好感，旅途中有些时候充当坐骑的角色，可以进行超高速的移动。



梅罗拉公主
メローラ

让查普神魂颠倒的公主，也是国王唯一的女儿，虽然可爱，但也十分大胆奔放。现实中的梅罗菈任性蛮横，但在查普看来，她所有的一切都是那样的清纯动人。

●虚拟道具与真实商品的终极联动!



▲非战斗状态下，“恰拉”可以小型化并挂在腰间

任天堂为自家主机和游戏推出的 amiibo 显然给 Level-5 带来了很大的启发，将虚拟数据与真实玩具相结合不失为一种创造额外收入的好方法。于是在《The Snack World》中，Level-5 提出了“恰拉”的概念。

“恰拉”是游戏中的装备，在这个奇妙的世界中，存在着将装备小型化的技术，于是无论是剑、斧这样武器、还是防具及饰品，都可以轻松地挂在腰间进行冒险。每名角色最多可同时携带 7 个“恰拉”。玩家可以根据喜好或是组合的强度进行自由搭配，从而获得个性化的装扮并提升角色能力。





▲自由搭配各种“恰拉”，打造个性的角色

而这些梦幻般的装备，同样存在于现实世界，Level-5 将联合玩具厂商 TAKARA TOMY 推出各种各样的“恰拉”玩具吊饰，不但真实再现了游戏中的造型，和 amiibo 一样，这些玩具吊饰中也内置了 NFC 芯片，只要让 3DS 或是移动设备进行读取，那么在游戏中便会出现能够获得相同装备的地图，前往目的地并开启宝箱便可以轻松入手对应的装备。amiibo 尚且只是对应角色，数量终究十分有限，而“恰拉”具体细化到每一件装备，不得不说 Level-5 实在是太“机智”了。





▲尚在开发阶段的“恰拉”实体玩具，可以当成吊饰

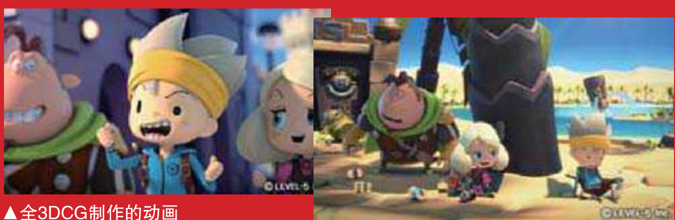




◀成功读取玩具信息后，玩家就可以在游戏中取得对应的装备

▲由于内置了NFC芯片，实体“恰拉”可以在3DS和手机等移动设备上进行读取

●跨界发展，全方位企划



▲全3DCG制作的动画

除了会推出游戏以外，《The Snack World》还将开展动画与漫画的跨界企划，真正全方位覆盖 ACG 领域。动画将以全 3DCG 的方式制作，电影化也已经提上日程，而漫画则预定在《コロコロコミック 月刊》上进行连载！

如此声势浩大的宣传造势，看来 Level-5 对《The Snack World》寄与了无限厚望，而这个系列能否像《闪电十一人》、《妖怪手表》等原创作品那样大放异彩，让我们一起拭目以待吧。

移动端新服务——L5iD

除了公布了多款移动平台新作外，Level-5 还宣布将会推出名为 L5iD(Level-5 ID) 的全新服务，打通不同游戏间的界限。今后玩家可以使用统一的账号登陆 Level-5 旗下所有手机游戏，除了更为便利的体验外，相信各种各样的联动也是少不了的。





聚爆

聚爆		iOS
Implosion	Rayark	中国区
中文	1.3GB	60元

雷亚，这个街机起家，凭借《Cytus》和《Deemo》两款音乐游戏为广大玩家所熟知的游戏团队，几乎已经成为了移动平台上精品游戏的代名词。而在经历了漫长等待与多次跳票后，他们的ARPG新作《聚爆》终于率先在iOS平台上推出。表面上看来，这是雷亚在音乐游戏成功后一次全新的尝试，不过其实在公司成立之初便已经开始企划和开发。经过三年多的打磨，经历了坚持、迷茫、推翻重做等多个阶段，游戏的真实面貌终于呈现在了所有人面前。那么《聚爆》能否回应玩家们的期待，擅长音乐游戏的雷亚，又能否驾驭好动作游戏呢？

优点
- 画面、音乐、手感表现出众
- 爽快的战斗系统，具备可研究性
- 无任何内购，保证了平衡性

缺点
- 关卡式设计比较单调，有些割裂感
- 近战与远程武器结合不够紧密

评分 9.5 /10

系统简介

界面元素



①虚拟摇杆：在屏幕左侧任意区域均可调出

②攻击键：轻点为出刀，长按后拖动为射击。虽然设定在右下角，但实际上在屏幕右侧任意区域均可触发。

③技能键：根据所装备ARK的不同，技能种类和数量会有所差异，轻点对应按键即可发动，最下方固定为“闪避”技能。“闪避”最多可连续使用三次。

④护盾槽：受到攻击时自动开启，保护玩家不受伤害。被破盾后显示为红色，此时受伤便会减HP值。护盾槽会缓慢地自动回复。

⑤等级：当前角色等级，等级越高自然能力越强，可装备的ARK性能也越好。

⑥HP槽：角色生命值，破盾后受到伤害时减少，减为0时角色死亡。

⑦RA槽：使用技能时会消耗RA值，不同技能消耗的RA量不同。RA槽会随着玩家不断攻击敌人而自动回复。

⑧经验值：当前获得的经验值和升级所需经验值对比。

⑨副武器：当前持有的副武器种类，玩家在关卡中有机会得到各种不同种类的副武器，拾取后自动装备，无法主动更换，子弹耗尽后自动切换。

连段

玩家只要连续点击攻击键就能轻松使出华丽的连段，并通过配合回避和不同的技能来衔接攻击。不过快速的连续点击仅仅只是基础，想要让连段有更多变化则必须把握出招节奏。

每一次出招后不要急于继续按键，那么在收招前角色身上会闪现紫色光圈，抓准这个时机按下攻击键，那么连段的招式就会发生改变，操作上有点类似于《梦幻之星》中抓光圈打节奏的感觉。这样的延迟出招可以插入普通连段的任意阶段中，从而衍生出不同的特殊连段。这些特殊连段一般伤害更高，但由于有短暂的停顿时间，因此破绽也会更大一些。



攻防思路

《聚爆》其实介于 ACT 与 ARPG 之间，它不像动作游戏那样要求精确的连段，但也比一般 ARPG 有着更多攻防思路上的思考。最主要体现在两点——破防与硬直。

玩家所操控的角色有护盾，而很多小 BOSS 级别以上的敌人也都有护盾设定，只有先破防，才能真正对其造成伤害，因此如何快速破防是十分值得思考的有效进攻手段。

玩家出招后其实没有明显的硬直，但即便是面对小 BOSS，也切记不可贪刀。由于场景空间狭小，在不使用技能的情况下，光靠连段是很难对敌人造成的硬直的，加上敌人不仅有护盾，攻击距离和速度更是常常打玩家一个措手不及，尤其是在 HARD 难度下，被破防后受到的高伤害很容易被一波带走，由于玩家不能主动嗑药，更是要谨慎对敌。一句话，面对大型敌人时，请拿出《怪物猎人》的战斗思路吧。



▲片头CG素质惊人



▲剧情以极具艺术感的插画来展现

ARK 系统

ARK 系统是《聚爆》的核心，由正中央的主核心（λ）与周围的六个附属核心组成（α、β、γ）。主核心除了有能力加成外，还决定了技能种类与数量，玩家是无法自由更改技能组合的，因此很多时候必须针对关卡的特点选择更有利的主核心。六个辅助核心主要为角色提供能力加成，α、β、γ 分别有不同的倾向性。

无论是主核心，还是附属核心，都有等级要求，当角色达到规定等级后才可以装备。另外相同的核心有稀有度设定，分为顶尖、高等、普通等等，稀有度越高的核心，在相同等级要求下，加成效果更好。





这游戏值不值 60 元？

60 元的售价，相比一些动不动就几千日元的移植游戏而言，实在算不上什么。但是在目前大家纷纷采用免费或者 1 元策略的主流趋势下，这个价格对于大多数手游玩家来说依然偏高，即便是习惯于购买游戏的家用机玩家，面对这样的价格难免也要犹豫一番，毕竟这只是一款手机游戏。因此《聚爆》到底值不值得花 60 元去购买，无疑是大多数人最关心的问题。

当然，本作顶着“雷亚”的金字招牌，网络上更是不乏溢美之词，因此多费笔墨来论证“值不值”显然是没有必要的。在这里负责任的告诉大家，游戏的素质与价格完全相符。虽然“人类为了夺回地球而与外星怪物们进行对抗”的剧情实在有些老套，不过出色的画面表现，可圈可点的战斗系统和手感，以及对各方面精益求精的态度，完全可以称得上移动平台上最优秀的游戏之一。如果你喜欢动作性强，或是科幻风格的作品，那么请不必犹豫直接入手吧。

虽说给出了结论，但评测并不会就此打住。因为通过《聚爆》，我们不仅能看到雷亚的坚持与投入，也依然能发现不少此类移动端游戏所存在的问题。在这个依然庞大而火热的市场驱动下，不断有人提出要在移动平台上制作核心向大作，然而时至今日依然缺少具有绝对说服力的作品，或许《聚爆》会给予我们一些启发。



▲出色的画面与手感，而且优化到位，发热量不大

大胆且值得敬佩的坚持

正如前文所说，即便名声在外，但在免费和低价为主流的移动平台上，打出 60 元的售价对于雷亚这样的小公司而言，还是很有勇气的。尤其是在中国市场上，很多原本采用正常售价的优秀作品都不得不改变收费形式，这固然是一种接地气的运营策略，但长远看来并不利于玩家对一款游戏真实价值的判断。既然已经用心投入，那么就应该对自己，也对玩家更有信心。事实上，《聚爆》在中国区推出后，很快就登上了付费榜前五的位置。

此外，和很多标着高价却仍暗藏玄机的作品不同，《聚爆》做到了完完全全的无内购，游戏中并未设置任何与真实货币挂钩的商城或解锁系统，无论是 ARK 装备或是第二名角色，都需要玩家使用游戏内的货币购买，或是达成相应的条件解锁。这不仅是一种态度，也能最大程度维持游戏的平衡性。要知道解锁第二名角色需要 42 枚徽章，这并非



是简单就能达成的条件，如果官方提供了“6 元直接解锁”功能，相信也会有很多玩家买账。这在很多手游中是十分常见的做法，不过很高兴雷亚将无内购坚持到底。

无奈妥协与美中不足

《聚爆》所存在的缺点，其实是大部分此类手机游戏的通病——虚拟按键的操作精度、过于单调的线性关卡设计。面对这两个老大难问题，雷亚也依然没能做出令人眼前一亮的解决方案。操作方面只能说不过不失，在手机小屏幕上误按的情况依然时有发生，不过值得称赞的是近战武器与远程武器的切换，两种操作集成在一个按键上，点击出刀，长按并拖动方向则自动切换为枪械射击，不会显得生硬，可惜的是两种操作并没能更紧密的结合，比如将射击融入到连段中，比较可惜。

而线性关卡的设计，则让游戏的流程有着十分强烈的割裂感，每个关卡可供探索的区域和元素也显得严重不足，当然这些大多都是针对移动平台的无奈妥协，一方面可能受到机能限制，一方面也是针对移动平台碎片化的游戏时间所做的考量。



扬长避短的设计思路



由于采用线性关卡的设计思路，游戏的探索感被大幅削弱，一本道的流程缺乏重复游玩的乐趣，因此游戏面临着最直接的问题就是练级时的枯燥乏味。由于难度不高，很多玩家可能只是在简单难度下通关一遍就会放置一旁，雷亚应该也意识到了这个问题，从而引入了徽章系统。徽章即为完成每个关卡中挑战任务的证明，玩家通过完成挑战积累徽章，从而换取相应的奖励，最重要的当然就是解锁第二名角色。由于游戏并未设置内购，因此这也是开启第二名角色的唯一途径。另一方面，雷亚也尽可能地丰富挑战任务的类型，限时通关、无伤通关、不使用技能通关等等，打散到不同的关卡后，玩家便需要根据关卡特点制定战术，或是换上更有利的 ARK 装备。并且这些挑战任务大多难度不低，即便是在第一大关，许多挑战都必须在 Hard 难度下完成，需要反复的摸索与尝试。而在 BOSS 战的设计上雷亚也做足了功夫，丰富的攻击手段和特点，与模式较为单一的普通战斗有着很好的互补。

也正是通过设定这样的挑战和奖励机制，即便是线性关卡，玩家在重复挑战时也能得到不同的思考与体验，不仅带来了成就感，也更有刷刷刷的动力。虽说这个巧妙的小设计并没有从本质上解决游戏所存在的问题，但确实在最大程度上改善了游戏单调的缺点。

3A级游戏的制作态度

《聚爆》是一款优秀的作品，但从实际的成品上来看，它距离一款真正的3A级大作仍有很大的差距，即便是在移动平台上亦是如此，玩家和媒体们也不必过于吹捧和神化。然而一款游戏对于一个开发团队而言并非全部，我们更应该看到的是，是藏于作品背后的制作态度。

《聚爆》有着精良的CG动画、精美的插画、专业的全程语音，这些元素也赋予了略显老套的剧情更多的张力。音乐可以说是Rayark的强项，并且在本作中更是做到了精益求精，他们请来了John Kurlander负责游戏的音乐录制，John Kurlander不仅是三届格莱美奖的得主，也是《魔界》三部曲等上百部电影的录音师。而游戏中的所有音乐则交由录制过《暗黑破坏神3》、《奥丁领域》等游戏作品的交响乐团——Eminence Symphony Orchestra进行演奏。《潜龙谍影V幻痛》主题曲的演唱者Donna Burke则献声本作的两首歌曲。

画面、过场、语音、音乐、剧情及艺术感等等，都是打造一款3A级别大作所不可或缺的元素，即便《聚爆》仍未做到最好，但是它在这些方面的投入，以及专业的制作态度，并不逊色于众多主机游戏。有了第一步的坚持，才会有今后更华丽的蜕变。

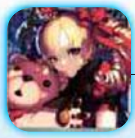


结语



无论是2014年初采访游扬名先生时，还是今年初他们举办粉丝见面会时，都提到了雷亚已经有多款新作正在企划和制作中，除了会有新的音乐游戏外，也会尝试将音乐游戏与角色扮演相结合，团队对于新领域的尝试并不会就此止步。当然，对于一个已经成立了四年，但仍保持着少而精的团队人数的公司，想要稳定高产并不容易，玩家们或许仍然要在漫长的等待后才能迎来新作。不过精益求精总归不是坏事，如果移动平台上能有越来越多这样肯用心投入的作品，那么等待也是值得的。





失落起源
Last Genesis

预约地址

iOS/And

配信时间：未定
预约特典：稀有扭蛋卷 10 张



苍之骑士团
オルタンシア・サーガ - 蒼の騎士団 -

预约地址

iOS/And

配信时间：2015 年春
预约特典：圣王石 x 5、限定卡片“荣光の旗手”アリア (SR) 或“未来への选择”ライト (SR)



花舞少女 恋爱拼图
ハナヤマタ よさこいパズル

预约地址

iOS/And

配信时间：2015 年 4 月 26
预约特典：特殊角色服装



勇气之剑 x 火焰之魂
ブレイブソード×ブレイズソウル

预约地址

iOS/And

配信时间：2015 年春
预约特典：魔宝石 ×5



东京幽灵
東京ファントム

预约地址

iOS/And

配信时间：2015 年春
预约特典：角色“木耳 实千瑠”、契约石 x 5



学园号角曲
スクールファンファーレ

预约地址

iOS/And

配信时间：2015 年 4 月
预约特典：角色“白本かりん”

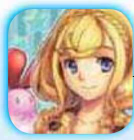


索尼克 奔跑者
ソニック ランナーズ

预约地址

iOS/And

配信时间：2015 年春
预约特典：金のブタ



莉莉与魔神的物语
リリーと魔神の物語

预约地址

iOS/And

配信时间：2015 年内
预约特典：魔光石 x 50、服装“アリスセット”


IMPLOSION
NEVER LOSE HOPE
聚·爆
次世代3D动作手游
ios 4/9
RAYARK
LONG MOBILE
龙渊网络